XENIA
EDIZIONI

Settembre 1998

# PC Force

SOLUZIONI TRUCCHI GIOCHI MULTIPLAYER NOVITA'
CLASSIFICHE INTERNET RECENSIONI HARDWARE

## UNREAL

**La prima parte della guida**

## TOTAL ANNIHILATION

**Seconda parte della guida definitiva**

## SCREAMER RALLY

**Continuate a gridare con la nostra guida**

## OVERSEER

**Ancora una volta con Tex Murphy**

MULTIPLAYER SU INTERNET: KALI AMIGA SU PC EMULARLO E' POSSIBILE

Anno I Numero 6 Lire 7000

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE COMMA 34 ARTICOLO 2 LEGGE 549/95 MILANO

# (SENZA OMBRA DI DUBBIO)

GLOBAL GAME®
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

**DIETRO OGNI IMPRENDITORE C'È SEMPRE UN ANIMO RIBELLE. BUTTA FUORI L'OMBRA CHE C'È IN TE**

**La solidità di un marchio internazionale, ti darà la possibilità di divertirti e far divertire! Scegli il franchising, scegli Global Game, la più grande catena di negozi di videogiochi.**

gomez martisia

PlayStation

SEGA SATURN

NINTENDO64

CD-ROM

## GLOBAL GAME, VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. LO TROVI IN ITALIA:

ADRIA (RG) Prossima apertura
BARI 1 Via A. Volta, 6/F
BASTIA UMBRA (PG) Via Bastiola, 35
BOLLATE (MI) Via Leone XIII, 41
BOLOGNA Prossima apertura
BRESCIA Viale Piave, 6/A
BUSTO ARSIZIO (VA) C/o Commerciale Ticino Viale per Lonate
CAGLIARI Via Iglesias, 43
CANOSA (BA) Prossima apertura
CIVITAVECCHIA (RM) Via della Repubblica, 12
COCQUIO TREVISAGO (VA) C/o Commerciale Cocquio Contrada Tagliabo, 4
COLOGNO MONZESE (MI) Prossima apertura
COSENZA Piazza Fera, 12
ERBA (CO) Corso XXV Aprile, 32
FOGGIA Via Domenico Cirillo, 52
GALLIPOLI (LE) Viale Bari, 14/16
IMOLA (BO) Via Emilia, 121/123
LEGNANO (MI) Corso Magenta, 77/A
LUINO (VA) Via B. Luini, 15
MANTOVA Via XX Settembre, 7
MARSALA (TP) Via S. L'Africano, 11
MELZO (MI) Via Ambrogio Villa, 21
MODENA Prossima apertura
PADOVA Via Enrico Toti, 1
PALERMO Via Sciuti, 138 A/B/C
PERUGIA Via Palermo, 21/B
PISA Via C. Matteucci, 38
PONTEDERA (PI) Via Guerrazzi, 27
PORTOGRUARO (VE) Viale Isonzo, 72/A
RAVENNA Via di Roma, 157/A
RIMINI Via Soardi, 16
ROMA1 Viale di Villa Pamphili, 49/51
ROMA 2 Prossima apertura
SCICLI (RG) Via Nino Bixio, 4
SESTO S. GIOVANNI (MI) Viale Casiraghi, 62
SPOLETO Viale Guglielmo Marconi, 270/A
TARANTO Via F. Cavallotti 43/B
TRAPANI Via Argentieri, 12
G. G. CORNER Via Campazzino, 12 MILANO

### GLOBAL GAME ESPAÑA

Fuenlabrada (Madrid), Centro Commerciale Fuenlabrada 2
Hortaleza (Madrid), Calle Mar Negro 2
Madrid, Centro Commerciale Aluche (Continiente)
Valencia, Centro Commerciale Gran Turia
Torrente (Valencia), Centro Commerciale Las Americas
Santander, Centro Commerciale Valle Real
Barakaldo (Bilbao), Centro Commerciale Max Center
Basauri (Bilbao), Centro Commerciale Bilbondo
Santiago de Campostela, Calle Rosalia de Castro 46
Albacete, Calle Carniceria 6
San Cugat (Barcelona), Calle Enric Granados 15
Fuengirola (Malaga), Calle Miguel de Cervantes 2
Cadiz, Calle Jose del Toro 12 (local 9)
Lugo, Calle Clerigos 9
Oviedo, Avenida Santander 18
Palma de Mallorca, Calle Francisco Borja Moll 6
Toledo, Avenida de America 3
Torre del Mar (Malaga), Calle Azuquera s/n
La Coruna, Calle Medico Rodriguez 18
Lorca (Murcia), Calle Maria Agustina 1
Alcazar de San Juan (Ciudad Real), Calle Indipendencia 1
Jativa (Valencia), prossima apertura
Malaga, prossima apertura
Madrid, Calle Josè Abascal 16 - chambery

### GLOBAL GAME SVIZZERA

CHIASSO Corso San Gottardo, 54
LUGANO Prossima apertura

### GLOBAL GAME PORTUGAL

Sede - Rua Marcelino Mesquita Lote 19 Loja 9 Linda-A-Vella (Lisboa)

### GLOBAL GAME LUSSEMBURGO

Sede - 5, rue des Bains L. 1212

I loghi e i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

Ref. PCFORCE

Per ulteriori informazioni richiedete la nostra brochure
e il nostro metodo di affiliazione,
spedendo questo tagliando oppure telefonando a:
Global Game Italy - via Savona, 43 Milano 20144 tel. 02/48950128

Name
Indirizzo
Tel.

**global game italy - via savona, 43 milano 20144 ○ tel. 02/48950128 FAX 02/47719201**

DELPI

# "Veni, vidi, ...vici!"

SIERRA

*Impressions*

# CAESAR III™

## CAESAR III

Incredibilmente interattivo, Caesar III è uno dei giochi di strategia più semplici e appassionanti mai creati! Incontrerai soldati, gladiatori, domatori di leoni, bambini, schiavi e contadini e tanti altri personaggi... E con ognuno di loro potrai fermarti a parlare. Ma oltre all'opportunità storica di creare, governare e difendere una città dell'Impero Romano, per te ci sono più di 20 coinvolgenti missioni, ognuna delle quali può durare fino a 3 ore! Prima di iniziare, però, ricorda che ogni scelta fatta risulterà determinante per lo svolgimento del gioco, che si sviluppa in tempo reale e ti catapulterà improvvisamente in un magico mondo che pensavi perduto.

Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: MS-DOS - Windows 95 compatibile, Pentium 90 o superiore, Lettore CD-ROM 4X, 16 Mb RAM, SVGA, 640x480 a 256 colori, 1 Mb PCI Scheda video 16 Bit, Scheda sonora con DAC, Mouse e Tastiera.

PC CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

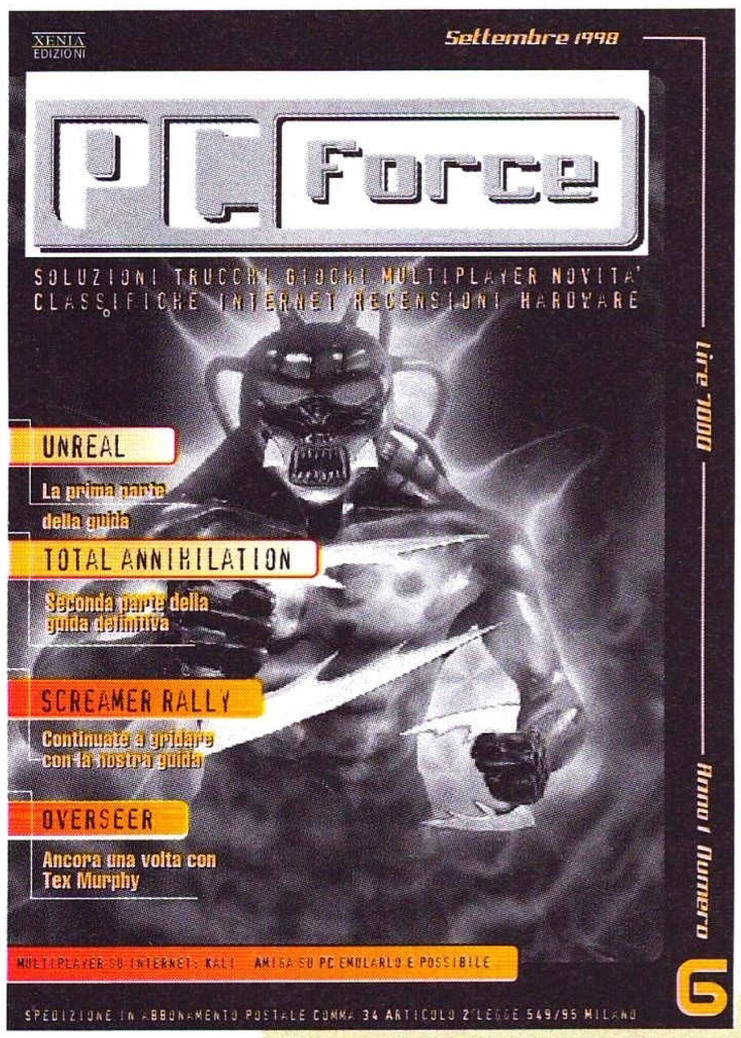
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

LEADER

Qualità Interattiva.




**EDITORE**
Xenia Edizioni S. r. l. - Via Carducci, 31 - 20123 Milano

**DIRETTORE RESPONSABILE**
Roberto Ferri ferri@digibank.it

**CAPOREDATTORE**
Andrea Della Calce Maucieri adellacalce@digibank.it
maoxol@galactica.it

**REDATTORI**
Andrea "Mao" Della Calce maoxol@galactica.it
Massimo "NKZ" Nichini nkzxol@galactica.it
Mauro "Fievole" Bossetti bossxol@galactica.it
Jacopo "Ciccio" Prisco sandman@galactica.it
Massimo "Vezzo" Svanoni xamxol@galactica.it
Marco "RED" Re Depaolini red@digibank.it
Stefano "Saluuutooo!" Lisi slisi@digibank.it
Riccardo "Riccio" Maria riccio@flashnet.it
Alfonso "Saddex" Mariella amariel@tin.it
Stefano "Hydra" Poli
Giovanni "Giò" Scarrone giovanni@op3dfx.com
Denis "DBPass" Bassani dbpass@tin.it
Stefano Silvestri ssxol@galactica.it
Alessandro la Spada alaspada@digibank.it
Luca "ZerO" Vignaroli vignal@ats.it
Paolo "parrukka" Delibra parrukka@digibank.it
Claudio Melotti claudio.totti@iol.it

**SEGRETARIA DI REDAZIONE**
Roberta "Factotum" Zampieri

**REDAZIONE**
Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel. (02) 878512 (6 linee a ric. aut.) - FAX (02) 878567

**CONCESSIONARIA DI PUBBLICITA'**
SpazioTre - Piazzale Archinto 9 - 20159 Milano
Tel. (02) 69001255 - 69001227

**PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE**
Mauro D'Avino e Simone Micheletti MD5843@mclink.it

**STAMPATORE**
Rotolito Lombarda S.p.a. Cernusco Sul Naviglio -MI

**DISTRIBUZIONE**
ME. PE. - Via Carcano, 32 - 20141 Milano

**ARRETRATI E ABBONAMENTO**
Solo con versamento su c/c postale nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S. r. l. Via Dell'Annunciata 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 878511

Arretrati: il doppio del prezzo di copertina
Abbonamento a 11 numeri £ 70000

Registrazione NUMERO 521 del 8/10/97
presso il Tribunale di Milano

# sommario

Novità 6
Backstage 16
UAE 16
Net Zone ≥8
MP3 28
Kali 31
Hardware ≥6
Banshee 26
cheats 35
soluzioni 43
Ureal 43
Total Annihilation 59
Screamer Rally 72
Overseer 87

# Editoriale

## BENVENUTI O BENTORNATI

Due saluti di diverso tipo, visto e considerato che ci stanno le premesse per farlo. Se siete dei lettori abituali di PC Force è ovvio che per voi valga il "Bentornato", mentre se avete acquistato il numero estivo di TGM che aveva in allegato degli arretrati della rivista che tenete in mano, allora è chiaro che si tratti di un "Benvenuti".
In questo caso, non posso fare altro che complimentarmi con i nuovi arrivati perché se hanno comprato questo numero di settembre vuol dire che hanno reputato PC Force una rivista degna di acquisto. Ed è proprio per questo che ogni mese tentiamo sempre di rendere la rivista il più dinamica possibile cercando di integrare nel migliore dei modi l'aspetto "pratico" (cheat, soluzioni), con l'aspetto "teorico" (hardware, interviste e chi più ne ha più ne metta). Il tutto concepito sempre per essere assimilato in maniera diretta anche di chi il computer lo utilizza da poco.
A questo punto però, mi sorge spontanea una domanda per la platea: preferite questa formula a mezzi, oppure preferireste vedere più trucchi e più soluzioni? Questa domanda è molto importante e comunque sarei molto lieto di ricevere le impressioni di voi lettori. Ovviamente potete rispondere direttamente al mio indirizzo e-mail (maoxol@galactica.it) oppure scrivere direttamente alla nostra casa editrice all'indirizzo Xenia Edizioni – Casella postale 853 – 20131 Milano.
In ogni caso, a me e a tutta la redazione, piacerebbe effettivamente sapere come la pensate voi lettori, perciò fatevi sotto e uscite dalla famigerata "maggioranza silenziosa". Ok?
Salto di palo in frasca per presentare i contenuti di questo numero che preannuncia la fine di una torrida estate.
Diamo il benvenuto a Stefano Gaburri (e non dimentichiamoci anche di Claudio Todeschini e Roberto Fumarola, che vanno a infoltire il parco dei corrispondenti "esteri")che dall'alto della sua onniscienza nel campo degli sparatutto tridimensionali ha finito a tempo di record Unreal, uno dei più controversi titoli degli ultimi tempi. Per motivi di spazio però, siamo stati costretti a spezzarla in due e la seconda parte la troverete sul numero di ottobre. A partire dal prossimo numero poi, torneremo alla grande con il recupero di soluzioni di vecchi titoli, che pare siano ancora il problema principale di voi videogiocatori.
Ma le anticipazioni si fermano qui, diamo un po' di suspance al tutto, senno' che gusto c'è?
Al prossimo mese...
ByeZ!
Andrea Della Calce

# Novità

Una rubrica mensile all'interno della quale troverete le ultime novità del settore informatico, sempre con un occhio di riguardo verso le produzioni ludiche di imminente uscita. Buona lettura!

*A cura di Mauro Bossetti, Stefano Lisi, Andrea Della Calce*

## MOTO RACER 2

Il titolo sviluppato dalla Delphine e pubblicato dall'Electronic Arts l'anno scorso è stato un grande successo per due ragioni. Innanzitutto per il fatto che i giochi dedicati alle due ruote hanno sempre latitato, perlomeno su computer e poi si trattava di uno dei primi giochi a supportare in maniera dignitosa gli allora innovativi acceleratori grafici. Adesso è tempo di sequel e MOTO RACER 2 sta per vedere la luce sempre sotto la stessa etichetta. Una data sicura per l'uscita ancora non si sa, anche se voci insistenti vorrebbero far credere plausibile il prossimo ottobre. Il gioco ricalcherà più o meno tutte le orme del celebre predecessore, offrendo a tutti gli appassionati la possibilità di pilotare bolidi a due ruote tanto da strada quanto da cross. Come i più arguti ricorderanno, infatti, Moto Racer si distingueva anche per questa sua doppia anima. Si poteva gareggiare con delle moto da gran premio o con delle cattivissime moto da cross. Una grande novità riguarderà la presenza di un succosissimo editor di tracciati, mediante il quale tutti i mentecatti che come il sottoscritto perderanno le nottate davanti al monitor, potranno costruire le piste dei propri sogni. Non che di piste ce ne siano poche, anzi (sembra che saranno ben trentasei!), ma la possibilità di inventarne di nuove è esaltante. Il modello di guida rimarrà pressoché arcade e tutto sarà votato alla spettacolarità. La grafica, in tal senso, è stata ulteriormente migliorata e la nuova generazione di acceleratori grafici potrebbe trovare un nuovo software per essere testata. Per il resto valgono un po' le considerazioni fatte per il precedente episodio, con tasso di divertimento incalcolabile e spettacolarità di azioni e situazioni (anche in questo sequel le assurde acrobazie dei centauri sono state mantenute e addirittura incrementate).

DuspiS

## INTEL: CHIUSURA TEMPORANEA

Secondo le ben note leggi di mercato, il fenomeno dell'eccesso di offerta di un prodotto è da evitare come la peste, poiché provoca una drastica riduzione dei prezzi e, di conseguenza, anche dei profitti dell'azienda produttrice. Tutto ciò è evidentemente ben noto in casa Intel, visto che nel mese di luglio ha deciso di chiudere temporaneamente (una settimana abbondante) parte dei suoi stabilimenti di produzione di microchip. La manovra è stata attuata con lo scopo di evitare che il mercato fosse inondato da processori, in un momento in cui la domanda non è particolarmente sostenuta. I lavoratori non hanno ottenuto alcun indennizzo, mentre la mossa non è nuova ai produttori di chip di memoria.

## SERVIZIO COMPLETO DA AT&T

La collaborazione fra i colossi AT&T e Tele-Communications sta dando i suoi frutti: nel giro di pochissimo tempo, infatti, gli utenti americani disporranno di un sistema esclusivo di trasmissione dei dati, che offrirà immagini televisive, la connessione a Internet e il collegamento alla normale rete telefonica. Si capisce come il pacchetto sia particolarmente invitante, dal momento che, al giorno d'oggi, l'utente deve giocoforza gestire i tre campi in modo separato, con tutti gli svantaggi del caso. Il progetto prevede inoltre di offrire una connessione Internet a una velocità decisamente superiore a quella attuale e siamo certi che tale caratteristica invoglierà il pubblico americano a fare il gran salto; nondimeno, secondo gli analisti l'offerta avrà qualche chance di successo solamente se il costo complessivo di cui si dovrà sobbarcare l'utente sarà inferiore a quello richiesto dai tre servizi separati.

MB

## MODEM A RILENTO

Inizialmente, sembrava che il mancato boom dei modem a 56Kbps fosse dovuto all'assenza di un vero e proprio standard; in realtà, le cose non stanno così, come hanno constatato produttori del calibro di Rockwell

Semiconductor: l'utente finale pare restio ad abbandonare il suo modem a 28/33.6Kbps in favore del modello più veloce il quale, a patto di disporre di un provider come si deve, garantisce velocità di connessioni decisamente superiori (anche se lontane dal valore doppio previsto inizialmente). I prezzi dei modem continuano a scendere e anche in Italia cominciamo a fare capolino modelli che costano attorno alle 150 mila lire; c'è anche da sottolineare che nel nostro Paese la disastrosa situazione dei provider rappresenta un indubbio collo di bottiglia per i modem ultraveloci, ma nemmeno negli USA i produttori se la passano tanto bene. Il risultato è che Rockwell, i cui proventi derivano per circa il 50% dai modem e prodotti correlati, ha deciso di effettuare una scissione, in modo da beneficiare di sgravi fiscali derivanti dalle perdite riportati di recente.
A tutto ciò, si aggiunga il fatto che sempre più spesso si sente notizia di nuove future tecnologie che potrebbero incrementare drasticamente le velocità di connessione, per cui l'utente tende a tergiversare in attesa di vedere gli sviluppi futuri.
MB

## WINDOWS 98 SUGLI SCAFFALI

Mentre discutiamo in altra sede dei problemi legali di Microsoft (che sembrano finalmente essersi risolti), vi segnaliamo che è finalmente disponibile nei negozi la nuova versione del sistema operativo a finestre della casa di Redmond, Windows 98. Dal punto di vista delle caratteristiche innovative, non c'è proprio da strapparsi i capelli, dal momento che gli aspetti salienti consistono nell'integrazione con il browser Internet Explorer, in una maggiore stabilità generale, nonché nel supporto all'Universal Serial Bus e alle periferiche di nuova concezione. In ogni caso, sappiate che nemmeno alla Microsoft pensano di raggiungere lontanamente il successo della versione precedente, che è ormai installato su gran parte delle macchine presenti (con buona pace di IBM e del suo defunto Os/2).
MB

## IBM AI PIEDI DI MICROSOFT?

Beh, le cose non stanno proprio così, ma ormai anche i produttori di hardware devono fare i conti con la supremazia assoluta della casa di Redmond e del suo nuovissimo (?) Windows 98. L'accesso a Internet è ormai divenuto l'unica ragione di vita del nuovo sistema operativo a finestre, per cui ecco l'uscita sul mercato di dispositivi che rendono agevole al massimo la cosiddetta navigazione. Internetional Business Machines, alias IBM, ha introdotto una tastiera che fornisce alcuni tasti specificamente dedicati al caricamento del programma di connessione – cosa non si inventa per risparmiare all'utente un paio di click col mouse. Al tempo stesso, è possibile navigare attraverso le varie pagine servendosi dello speciale dispositivo TrackPoint IV, che dovrebbe porsi come valido sostituto del mouse. Meraviglie della tecnologia...
MB

## NUOVE WORKSTATION DA COMPAQ

La notizia era dell'aria, dopo che il mese scorso vi avevamo informato riguardo ai problemi legali fra Compaq e Intel; fatto sta che la prima ha deciso di lanciare dei server e delle workstation basate sia sul sistema operativo Unix che su Windows NT: la novità sta nella scelta del processore, il velocissimo Alpha che arriva a frequenze fino a 600Mhz. Per la cronaca, l'Alpha è compatibile con le applicazioni NT, a patto che queste ultime vengano ricompilate appositamente per il processore; gli esperti, a tutt'oggi, si domandano su quali possano essere i vantaggi di affidarsi a una soluzione che è ben lungi dallo standard attuale. Ciò che conta, in ogni caso, è il tentativo di Compaq di liberarsi disperatamente dalla dipendenza col produttore di chip Intel, se non altro nel settore in cui le prestazioni sono tutto. Va anche detto che la differenza in termini di velocità di clock fra l'Alpha e il Pentium è destinata a ridursi molto velocemente, dal momento che quest'ultimo raggiungerà i 500Mhz entro la fine dell'anno, mentre il 1999 ci riserverà risultati fino a prima ritenuti impensabili.
MB

## F16 AGGRESSOR

Dovrebbe ormai essere in dirittura di arrivo un novello simulatore di volo che, stando alle prime impressioni, potrebbe mettere seriamente in pericolo il dominio nei cieli della DiD. F 16 Aggressor, infatti, non solo si presenta con un'ottima veste grafica (ormai un obbligo per qualsiasi titolo in uscita), ma anche con un notevole background tecnico che si traduce in modelli di volo realistici e credibili e in una buona realizzazione tecnico tattica. Inoltre, gli stessi autori asseriscono di odiare i classici simulatori di volo, belli finché si vuole, ma particolarmente lenti e noiosi. Ciò si dovrebbe tradurre in tanta azione e in continui colpi di scena, senza nulla togliere al rigore simulativo. Nel gioco impersonerete un pilota mercenario che nell'arco di una quarantina di missioni dovrà far pendere l'ago della bilancia da una parte o dall'altra di un enorme conflitto. Il teatro della guerra è l'Africa e gli scenari pertanto saranno desertici, lussureggianti o di mare. F 16 Aggressor sarà articolato in quattro campagne principali, ciascuna composta da una decina di missioni, varie ed eterogenee. Le missioni, infatti, coinvolgeranno diversi tipi di azione e non ve la dovrete vedere solo con altri nemici volanti, ma con installazioni a terra, in mare, contraerea e una marea di mezzi e veicoli corazzati.

DuspiS

## COMPUTER A MENO DI UN MILIONE

La guerra dei prezzi è ormai combattuta con ogni mezzo possibile e ogni mese siamo lieti di annunciarvi l'uscita di modelli sempre più economici – fino a ora, malgrado il vertiginoso calo dei prezzi che caratterizza il mondo dei computer fin dalla sua nascita, ottenere qualcosa a meno di due milioni era pressoché impossibile, col risultato che anche coloro che devono procurarsi un sistema per fare del word processing e poco più, sono forzati ad acquistare un Pentium 2 anziché un Pentium 100 (chissà quanto costerebbe oggi...). NetRam Computers è un produttore che ritiene il mercato dei "super-economici" particolarmente attraente, se è vero come è vero che ha lanciato un sistema completo allo sbalorditivo prezzi di 499$. Il processore installato è prodotto da IDT, gira a 240Mhz ed è in tutto e per tutto compatibile con quelli Intel, mentre la configurazione è di tutto rispetto: 16MB di memoria, hard disk da 1.7 giga, lettore di CD-ROM e addirittura il modem. Naturalmente, non aspettatevi prestazioni da capogiro, ma se rientrate nella categoria di cui abbiamo parlato poco sopra, non dovreste metterci molto a valutare la vantaggiosità dell'offerta. Sempre che NetRam Computers arrivi anche in Italia...
MB

## INTEL, CELERON E DINTORNI...

Intel ha annunciato un taglio dei listini che riguardano i processori installati sui notebook: come al solito, non si tratta di riduzioni leggere, dal momento che, per farvi un esempio, il Pentium 2 a 266Mhz passerà da 637$ (1.100.000L.) a 444$ (750.000L). I risultati di tale manovra è duplice: da un lato, gli utenti potranno finalmente permettersi dei portatili di fascia alta a prezzi umani (che dovrebbero passare dai 4000$ ai 2-3000$), mentre chi desidera configurazioni particolarmente economiche potrebbe cavarsela con meno di due milioni. Va anche sottolineato che, ultimamente, il mercato dei notebook ha subito una vera e propria rivoluzione: mentre in passato, infatti, a parità di processore i computer da tavolo erano infinitamente più potenti e veloci (sia dal punto di vista delle memorie di massa che da quelli della capacità di elaborazione), attualmente i modelli portatili più costosi non hanno veramente nulla da invidiare ai più ingombranti concorrenti, anche se i prezzi sono tutt'altro che abbordabili (in qualche caso si superano anche i 10 milioni).
Il fenomeno della riduzione dei prezzi, tuttavia, è ben lungi dall'esaurirsi: Intel introdurrà a poco il processore Celeron anche per i portatili. Come noto, Celeron indica un Pentium 2 svuotato dalla cache di secondo livello, componente ritenuto particolarmente costoso da Intel. Il risultato è una notevole economicità del processore, ma anche un notevole peggioramento nelle prestazioni; ora, da un lato di sono i benchmark che sottolineano in modo impietoso le deficienze del Celeron, dall'altro vi sono i Pentium 2 a 233Mhz che vengono venduti anche in Italia a meno di 300 mila lire, per non parlare dei processori di AMD, particolarmente concorrenziali da un anno a questa parte. Pertanto, passata la prima fase di euforia conseguente alla disponibilità di processori sempre più economici, gli

## TANKTICS

Un titolo che probabilmente potrebbe rivelarsi un gran gioco è Tanktics, sviluppato dai DMA Design, autori di autentici mostri sacri come i primi capitoli della saga dei Lemmings. Il gioco in questione è un'intelligente variante sul tema dei wargame strategici in tempo reale che tanto impazzano ultimamente. A parte il look decisamente fuori di testa e che "fa molto giocattolo", l'elemento di spicco è la presenza di unità assemblabili in mille modi differenti. I carri armati di Tanktics, infatti, non sono altro che ammassi di ferraglia mal assortita, ottenuti combinando diverse tipologie di pezzi (in tutto sono una settantina). A partire da unità motrici, armamenti, scudi e corazze, sistemi di locomozione e quant'altro si voglia, chiunque sarà in grado di costruire il proprio mostro da battaglia (o uno dei propri mostri da battaglia, visto che in ogni scenario ne dovrete controllare diversi). Gli scenari di gioco saranno ambientati in quattro diverse epoche storiche e i carri che utilizzerete sul campo saranno chiaramente ispirati ad esse. Anche i materiali cambieranno e le conseguenze delle vostre azioni potrebbero portarvi ad assistere a scene raccapriccianti come quella in cui il vostro mammouth di legno arde tra il crepitio delle fiamme. Anche gli scenari potranno essere modificati dalle vostre azioni. L'aspetto grafico è molto curato e il Tanktics sembra sprizzare giocabilità da tutti i pixel che costituiscono le texture che ricoprono i poligoni. Anche se potrebbe sembrare diversamente, tutti gli oggetti e tutti gli elementi dei fondali sono in vero 3D. La strategia di gioco ne beneficia non poco, come pure il semplice aspetto. L'uscita è prevista per ottobre e anche in questo caso sarà prevista un'opzione di gioco multiplayer che consentirà a quattro sbandati di sfidarsi su rete locale o via Internet.
DuspiS

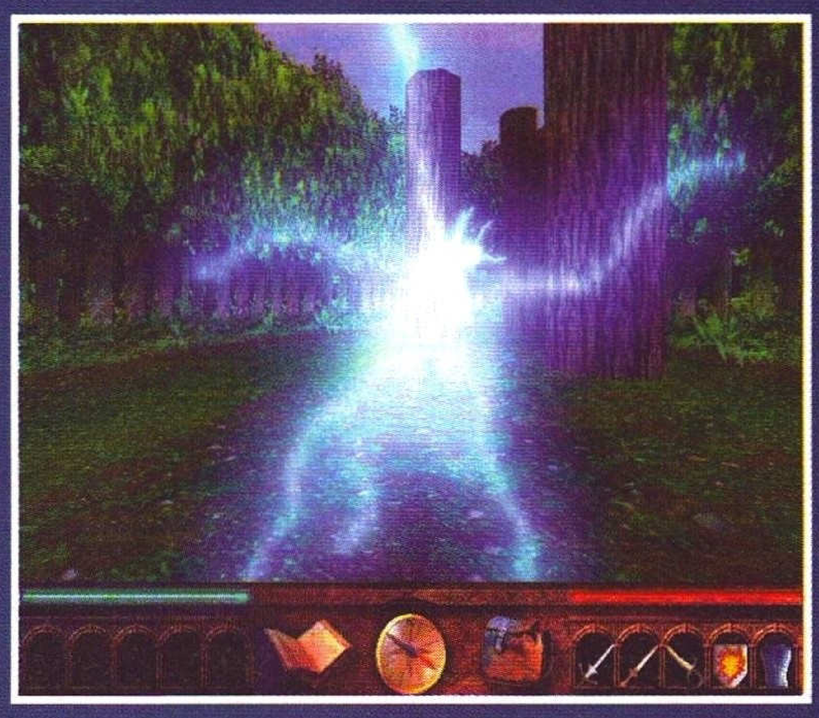
esperti hanno concluso che il Celeron è un vero e proprio bluff, che rivela l'incapacità di Intel a reagire all'aggressiva strategia di AMD e Cyrix.
MB

## TUTTI COL K6 3D

Sempre più produttori blasonati stanno scegliendo AMD per i loro nuovi modelli di computer: si parla di colossi del calibro di IBM, Hewlett Packard e Compaq, autentici protagonisti del mercato. Il lancio della nuova versione del K6 2 (alias K6 3D) è destinata a produrre un bello splash nel mercato, dal momento che questo processore si è rivelato subito formidabile dal punto di vista delle prestazioni: mentre il punto debole della versione precedente era rappresentato dai calcoli in virgola mobile (fattore che penalizzava particolarmente i giochi in 3D), attualmente l'estensione aggiuntiva consente risultati strabilianti, che surclassano i Pentium 2 di pari frequenza. Esattamente come per l'MMX, i nuovi programmi dovranno supportare tale tecnologia, ma sappiate che verranno rilasciati dei driver appositamente ottimizzati per il funzionamento del processore con le schede grafiche basate sul chip 3Dfx, mentre il supporto delle nuovissime DirectX 6 è stato particolarmente curato fin da subito. Ne vedremo delle belle...
MB

## LANDS OF LORE 3

Uno dei giochi che mi hanno più appassionato è stato Lands of Lore dei Westwood Studios. Si trattava di un gioco di ruolo in soggettiva con scorrimento a blocchi. A blocchi? Sì, vi sto parlando di alcuni anni fa e la libertà di movimento di cui si gode al giorno d'oggi davanti a uno sparatutto in soggettiva non era nemmeno lontanamente immaginabile (bho... forse Doom già c'era e sicuramente c'era Wolfenstein 3D). Comunque il gioco era sensazionale e la vicenda, la tensione e il coinvolgimento furono altissimi. Purtroppo il secondo capitolo della saga non è stato in grado di bissare il successo del primo, complice anche una gestazione lunga e travagliata. LoL 2, infatti, è nato obsoleto e tecnicamente non al passo con i tempi. Per questa ragione gli appassionati di mezzo mondo sono rimasti delusi e molto ci si attende dal terzo capitolo. Lands of Lore 3 è in fase avanzata di lavorazione e sembrerebbe essere tutto quello che il "2" non è stato. Grafica spettacolare, quindi, ma anche buona realizzazione tecnica. Libertà di movimento a 360°, ma spessore tipico dei giochi di ruolo. Miriadi di personaggi, armamenti e incantesimi, per un'avventura di chiaro stampo fantasy che dovrebbe incollarvi davanti al monitor per giorni interi. Grande cura sarà riposta nell'interazione con il mondo circostante e la conversazione con gli altri personaggi sarà fondamentale. Il mondo di Gladstone sarà in questo caso diviso in quattro gilde e voi dovrete per forza di cose entrare in contatto e affiliarvi a una di esse. Ciò comporterà enormi benefici, ma anche alcuni pericoli. Come in ogni gioco di ruolo degno di portare questo nome, il vostro personaggio migliorerà le proprie caratteristiche nel corso dell'avventura raccolta su ben quattro CD. E' stato anche migliorato il sistema di gestione dell'inventario e l'automapping, adesso corredato di una sorta di diario di viaggio estremamente semplice da usare e al tempo stesso molto efficace. Da un punto di vista squisitamente tecnico sono lieto di annunciarvi il pieno supporto per Glide e Direct X che si tradurrà in luci dinamiche (anche colorate), sfumature e addolcimento di texture e poligoni e ombre in tempo reale. Tutto ciò garantirà a Lands of Lore 3 una veste grafica stupefacente e se la giocabilità sarà ai soliti livelli Westwood avremo di fronte un autentico rivale per Ultima IX.
DuspiS



## MEDICINA ON LINE

Mentre Bill Clinton è reduce da un successo in ambito diplomatico relativo ai rapporti fra Cina e USA, i medici dei rispettivi paesi hanno sperimentato la prima videoconferenza via rete: il web è servito pertanto come eccellente via di comunicazione per scambiarsi opinioni e idee a livello professionistico. Questo dimostra che ambiti scientifici sono talvolta molto più avanti dal punto di vista delle relazioni, rispetto al mondo politico - evidentemente, nel primo caso vi sono da superare minori barriere da superare. Niente di eccezionale per quanto riguarda il mezzo di comunicazione; all'utente finale, ciò che importa è l'estrema economicità delle più moderne videocamere, che consentono ormai a chiunque di organizzare videoconferenze a

Novità
novitànovitànovitànov

Microsoft si fa festa: come dire, un problema alla volta.
MB

## L'ARMATA DELLA UBISOFT

Da qui a fine anno, la Ubi Soft ha in serbo una valanga di sorprese da qui a fine anno.
Vediamo che cosa ci attende...
Al ritorno dalle vacanze potrete mettere le mani su S.C.A.R.S, un gioco di guida sulla falsariga di POD, mentre a ottobre arriveranno Speed Busters e CHAOS: il primo è un gioco di guida arcade, mentre CHAOS è un arcade adventure sviluppato dai geniali Argonaut Software.
Ma i titoli di punta saranno sicuramente Rayman 2 (del quale parleremo più diffusamente all'interno del prossimo numero) e Tonic Trouble già presentato proprio su queste pagine.
Entrambi sono titoli che rivoluzioneranno per sempre le avventure grafiche tridimensionali e avremo tempo per prepararci all'impatto.
MAO

## MOTORE DI RICERCA DA DISNEY

Specialmente negli Stati Uniti, parte dell'utenza Internet è costituita da un pubblico particolarmente giovane, per niente spaventato dalla "presunta" complessità della rete delle reti.
La Disney ha acquistato il 43% di Infoseek e ha deciso di proporre un motore di ricerca esplicitamente orientato ai cosiddetto "kids", entrando in concorrenza con Yahoo e il suo Yahooligans. Presumibilmente, il nuovo search engine sarà dotato di una grafica particolarmente attraente e conterrà una serie di intrattenimenti per rendere la sua consultazione estremamente piacevole. Per seguire anche l'orientamento attuale, dopo aver digitato un qualsiasi argomento si riceverà un elenco ordinato in base a determinati criteri, in modo da ridurre al minimo l'annoso problema dei motori "canonici", che presentano centinaia di migliaia di entry per ogni ricerca.
MB

## BOOM DEL COMMERCIO SULLA RETE

Secondo uno studio condotto da International Data Corporation, il commercio sulla rete è destinato letteralmente a esplodere a partire dall'anno 2002.
Tralasciando la situazione italiana, che è tutt'altro che rosea da questo punto di vista, la percentuale di surfisti che effettuerà transazioni elettroniche sul web passerà dal 36% attuale al 50%, mentre il giro d'affari andrà da circa 6.000 miliardi di lire a 100.000.
Naturalmente, da ciò si evince che le transazioni elettroniche sono del tutto sicure e anche le ultime resistenze sono state vinte dagli ingenti investimenti effettuati da Visa & Co. per garantire l'affidabilità totale.
MB

## IOMEGA IN DIFFICOLTÀ

Non basta vendere prodotti a iosa per garantirsi uno stato di salute invidiabile: Iomega sta comprendendo questa amara verità, dal momento che è stata costretta a licenziare un decimo della forza lavoro a sua disposizione, a causa delle perdite superiori al previsto riportate nell'ultimo periodo fiscale; inutile dire che le azioni della società sono bruscamente scese.
La causa di tutto ciò? Semplice, la riduzione dei profitti derivanti da ZIP e similari, riduzione dovuta al fatto che gran parte della merce è venduta direttamente ai produttori di software.
Paradossalmente, se da un lato Iomega si è sempre battuta per affermare lo ZIP come standard in sostituzione dei famigerati floppy disk, dall'altro il successo ha avuto qualche scompenso di entità non indifferente.
MB

## X-FILES E L'FBI

Se avete la passione dei misteri, non perdete tempo e dirigetevi senza indugi al sito dell'FBI, ente governativo che ha deciso di mettere sul web parte del materiale precedentemente classificato come "top secret". A dire il vero, non ci saremmo mai aspettati una tale ricchezza di contenuti, dal momento che l'FBI ha pensato bene di illuminare tutti i surfisti riguardo ai misteri dell'ultimo cinquantennio, a cominciare dalle apparizioni dei famigerati UFO, fino ad avvenimenti legati a personaggi famosi del calibro di Marilyn Monroe. Il paragone con X-Files non è azzardato dal momento che, come noto, il celebre telefilm si è sempre occupato di avvenimenti misteriosi e inspiegabili. A tal proposito, è stato intervistato Dawson Rambo, un tizio che cura uno splendido sito dedicato alla serie televisiva: "non ritengo possibile lo sbarco di UFO sul nostro pianeta, perciò preferisco dedicarmi a X-Files piuttosto che a materiale che proviene da testimonianze di gente comune".
MB

## OFFICE 2000 IN ARRIVO

In realtà le cose non stanno proprio così, ma al momento in cui leggerete queste righe dovrebbe essere già disponibile la versione beta di Office 2000, la cui caratteristica principale sarà il pieno supporto a tutte le funzionalità del web che vi possano venire in mente. Anzitutto, sarà possibile salvare qualsiasi documento in un formato che garantisca la portabilità pressoché istantanea sul web (anche database, pare...), per non parlare del supporto alle multiconferenze (una realtà che, a nostro avviso, si scontra con la velocità ancora ridotta della trasmissione dei dati). Per il resto, c'è da scommettere che le richieste hardware saranno ancora più elevate rispetto all'ultima versione dell'Office. Vi faremo sapere qualcosa non appena verremo in possesso di una beta.
MB

## PIRATERIA ALLE STELLE

Riguardo al problema della pirateria, pensiamo che nulla possa essere più significativo dell'importo che quantifica i danni prodotti dal fenomeno che affligge il mondo dei PC fin dalla loro nascita: 15.000 miliardi di lire persi nel solo 1997. D'altro canto, la somma è destinata a salire, dal momento che la diffusione a macchia d'olio dei CD-ROM e, nell'ultimo periodo, dei masterizzatori, non ha fatto che rendere un'operazione estremamente semplice la duplicazione di qualsiasi tipo di software.
Esistono, a dire il vero, dei sistemi di protezione, ma: a) non

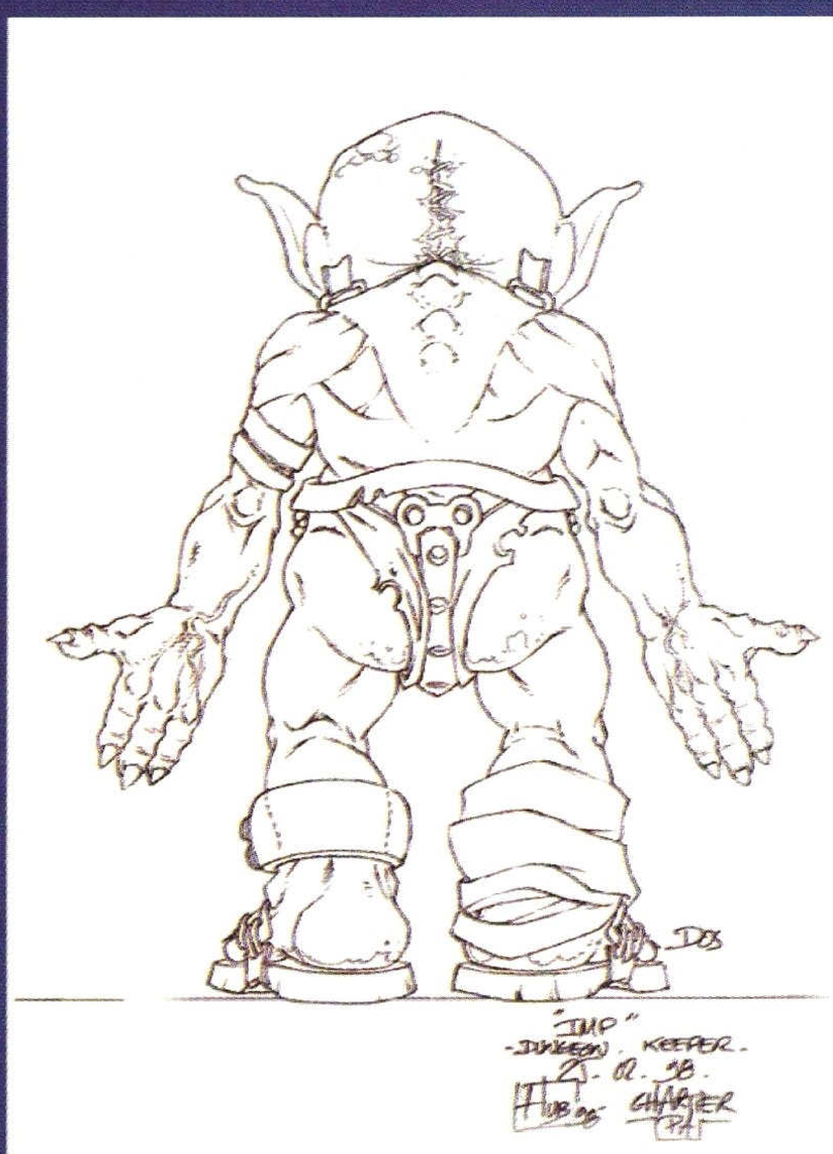
sono assolutamente infallibili; b) pare che aumentino le probabilità di errore in lettura, con tutte le conseguenze che si possono immaginare.
Con i DVD, il problema sarà ancora più sentito, dal momento che su quei supporti è possibile memorizzare non solo una quantità impressionante di dati, ma anche interi film: mentre la duplicazione fra videocassette comporta una notevole perdita di qualità ed è pertanto un'operazione nemmeno tanto conveniente, con i DVD il discorso cambia radicalmente, per cui si rende assolutamente indispensabile un sistema di protezione universale. Le più grandi industrie del settore sono al lavoro, nel senso che stanno investendo centinaia di miliardi per trovare una soluzione, ma l'uovo di colombo non è ancora stato scoperto...
MB

## INTERNET EXPLORER 5 IN ARRIVO

Aspettatevi a giorni l'uscita di una beta del nuovo Internet Explorer 5, giunto alla versione 5.0; come avviene ormai da tempo, Microsoft coglie due piccioni con una fava, lanciando sul mercato un prodotto sufficientemente stabile da fungere da veicolo pubblicitario, ma afflitto da parecchi bug che vengono immediatamente scovati da milioni di beta testers – senza l'esborso di una lira. L'elenco delle nuove caratteristiche è piuttosto lungo, ma uno degli unici aspetti che dovrebbero interessare l'utente finale è il supporto all'HTML dinamico, che consentirà di scalare i font senza necessità di prelevare ulteriori dati, gestire i frames con un'efficienza notevole e tutta una

## DUNGEON KEEPER 2

Dungeon Keeper è un gioco che non ha certo bisogno di grandi presentazioni. Si tratta di uno degli ultimi parti dei Bullfrog sotto la guida del geniale Peter Mulyneaux, adesso emigrato altrove (ha fondato una propria software house chiamata LionHeart e presto vedremo i frutti delle sue nuove fatiche). Il titolo in questione era una sorta di strategico gestionale, condito con molta azione, un pizzico di demenzialità e una notevole atmosfera in cui vestivate i panni di un guardiano di dungeon quotidianamente alle prese con dunegeon rivali o con orde di avventurieri bramosi di svelare i segreti del sotterraneo. Un concept nuovo come quello di Dungeon Keeper suscitò non poco entusiasmo e tutto il popolo videoludico si è da sempre aspettato il seguito. Finalmente sembra che quelli della Bullfrog ce l'abbiano quasi fatta e che presto potremo mettere le mani su DK2. Rispetto al primo episodio non è che sembrino essere cambiate moltissime cose: una manciata di stanze nuove con cui allestire il dungeon, abbellimenti grafici, una serie di nuovi effetti scenografici volti ad arricchire la già notevolissima veste del gioco e un'interfaccia migliorata. Di giocabile ancora non si è visto niente, ma la citazione è doverosa, se non altro per l'originale e spassosissimo press kit che altro non è che un'immaginaria intervista con il demone cornuto protagonista del primo gioco. Spassossimo il suo modo di parlare e di atteggiarsi e gli innumerevoli errori di pronuncia e di concetto che lo costringono a battere il ciak più e più volte. Alla fine ne farà le spese il povero cameramen.
DuspiS



serie di dettagli che, in definitiva, renderanno la navigazione ancora più piacevole e intuitiva (senza appesantire i download, almeno si spera).
MB

## LETTORI DI CD-ROM 100X

La folle rincorsa alla produzione di lettori di CD-Rom ultra veloci si scontra ormai con limiti di carattere tecnico: la velocità di rotazione dei piatti non può aumentare all'infinito, col risultato che oltre la barriera dei 40X difficilmente si potrà andare. Fortunatamente, qualcuno ha avuto l'idea di implementare un'idea già in uso sugli hard disk: aumentare il numero di testine, cosicché si possa raggiungere senza problemi (o quasi) la velocità di 100X - un rapido calcolo e si arriva all'incredibile cifra di 15 Mega al secondo in lettura.
Se tutto ciò potrebbe sembrarvi folle, pensate che finalmente si potrà fare il boot da CD-ROM, liberando prezioso spazio su hard disk oppure ottenendo sistemi di protezione davvero efficaci. Comunque, ne vedremo delle belle...
MB

## NOVITA' DALLA WALNUT CREEK

Ecco una lista delle ultime novità da una delle più importanti case di distribuzione di CD Shareware.
Il primo è "Toolkit for Starcraft" e si tratta di un cd contenente tutto quanto possa servire per avere il massimo del divertimento visto che contiene utility, patches, editor e altro ancora. Il costo è di 33.000 lire...
E visto che in questo numero abbiamo parlato di Unreal in forma estesa, ecco arrivare Toolkit for Unreal, un CD permette di avere a disposizione utility, patches, editor e quanto altro necessiti per ottimizzare a proprio piacimento il gioco stesso: il CD costa al pubblico 33.000 £.
Ovviamente per utilizzare questi CD bisogna essere in possesso dell'originale.
MAO

## DAWN OF WAR

Un gioco del quale non ricordo di avervi parlato (ma potrei tranquillamente sbagliarmi, date le mie attuali condizioni psicofisiche) è Dawn of War, una sorta di clone di Populous e Civilization. Si tratta, infatti, di uno strategico gestionale che può tranquillamente essere fatto rientrare nel filone dei giochi di sviluppo sociale. Il punto di partenza sarà, ovviamente, la preistoria e il punto di arrivo solo un mistero.

A disposizione del giocatore ci saranno tre tribù distinte, ciascuna dotata di particolare propensione all'evoluzione, alla guerra e ai rapporti con il mondo circostante. In due casi si tratterà di razze veramente esistite (Cro Magnon e Nehandertal), mentre nel terzo (Sauriani) si tratterà di una razza completamente inventata, incrocio tra esseri umani e dinosauri. E i grossi rettili preistorici rivestiranno un ruolo particolarmente importante nel gioco, dato che la loro presenza destabilizzante sarà tanto pericolosa quanto vitale per l'economia della tribù. Le missioni saranno in tutto una trentina (circa dieci per ogni tipo di tribù e relativa campagna). La strategia sarà la canonica della raccolta e gestione delle risorse, dello sviluppo di tecnologie e armamenti e conquista. A rendervi la vita difficile contribuiranno anche i disastri naturali (Populous insegna) e i vicini di casa, bramosi come voi di dominare il territorio.

L'aspetto grafico del gioco è esaltante e gli scenari sono interamente realizzati con poligoni ricoperti di dettagliate texture. Non mancherà nemmeno l'opzione di gioco multiplayer e partite in rete locale o via Internet consentiranno fino a un massimo di otto giocatori la sfida in contemporanea. Dawn of War dovrebbe ormai essere ultimato, per cui non perdete di vista il vostro negozio di fiducia (ovviamente dopo aver letto la recensione su The Games Machine).
DuspiS

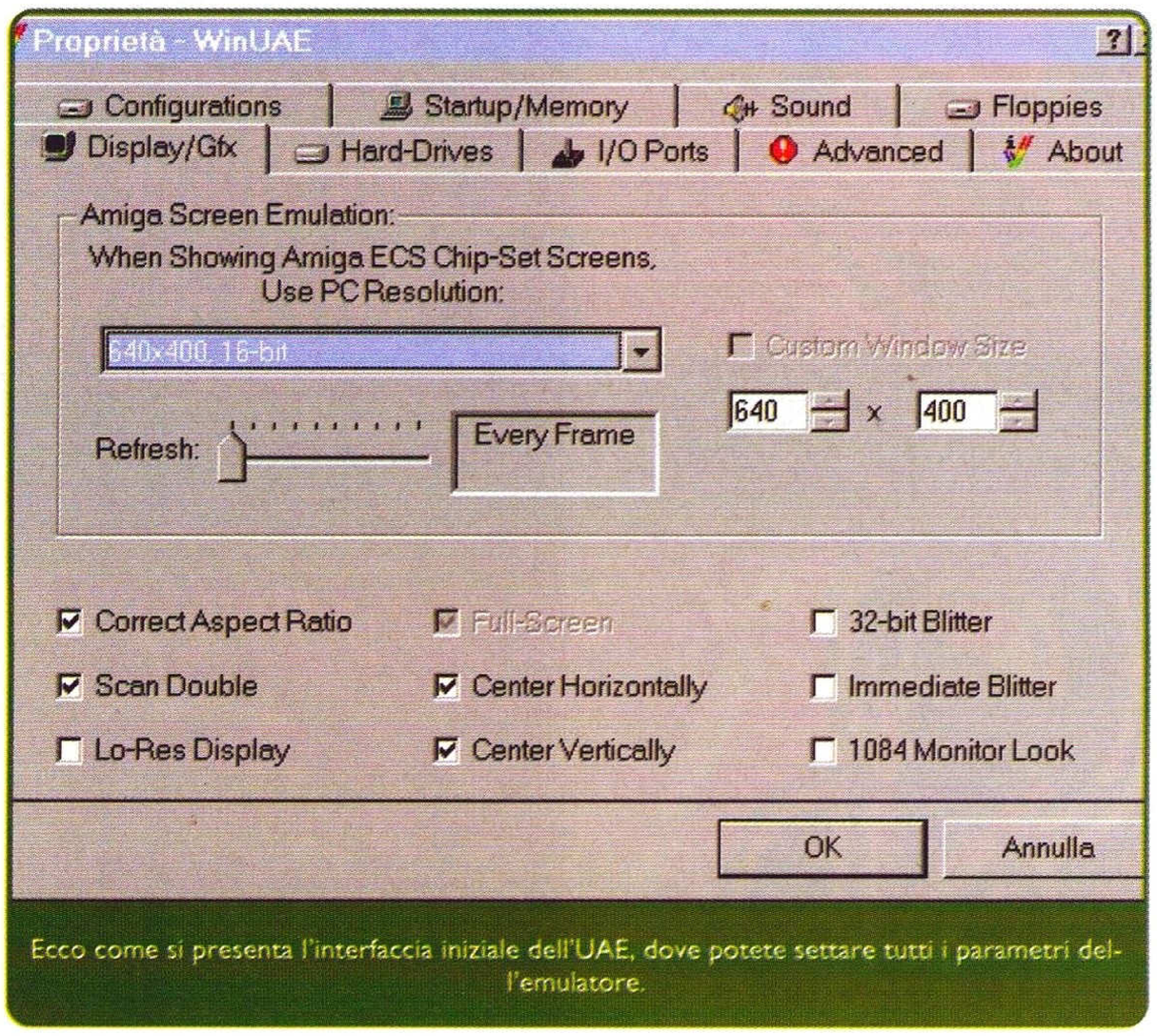
# VISITATE IL SITO DI PC FORCE

# WWW.XENIA.IT

# WINUAE

A cura di Paolo "Parrukka" Delibra (parrukka@diqibank.it)

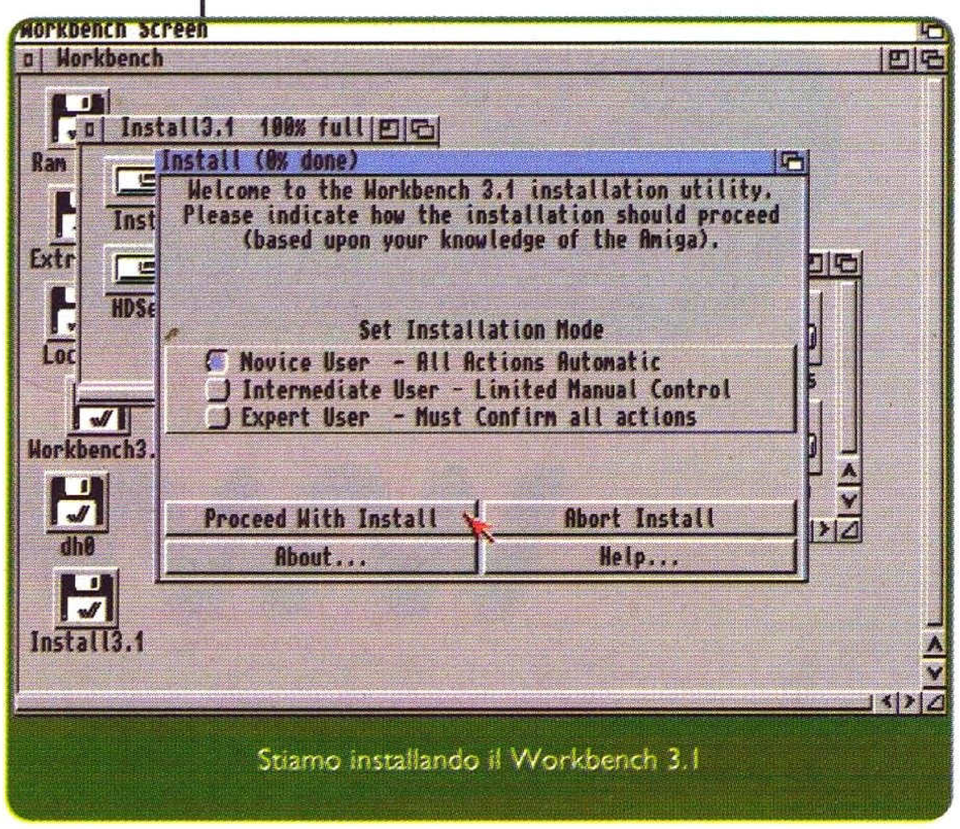
L'Amiga è stato sicuramente l'home computer che ha dominato incontrastato tra il 1989 (anno della sua definitiva affermazione) e il '93 (forse l'anno del "sorpasso" da parte dei PC). Quattro anni in cui il 16 Bit di casa Commodore ha tenuto banco nel mondo dell'informatica da casa. Tralasciando i perché e i percome della situazione attuale, che vede l'Amiga risucchiata in un mercato di nicchia e in perenne attesa di un rilancio in grande stile, occupiamoci di quanto ha da offrirci un programma che, celato sotto il misterioso acronimo di UAE, ci permette di "emozionare" ancora all'apparire della tanto famosa "manina col dischetto" sui nostri monitor da 17" (a dire il vero sono sempre stato un convinto PCista, anche negli anni bui della CGA e dell'i8086). Visto che l'Amiga è un computer completo in tutto e per tutto, è decisamente più complesso utilizzare appieno l'UAE di quanto non sia far partire il MAME. Non si tratta solo di far partire un eseguibile con relativi parametri dal prompt dei comandi, ma di saper installare e configurare un vero sistema operativo, il famoso Workbench. Questa operazione è decisamente inutile se volete utilizzare l'UAE esclusivamente per giocare; credo però che lasciarsi sfuggire l'opportunità di poter utilizzare sul proprio PC il primo vero sistema operativo multitasking della storia sia un vero e proprio crimine. Per quanti non vogliano cimentarsi con l'OS a finestre di casa Commodore, basterà far partire l'eseguibile dell'UAE e giocare un po' con le opzioni; l'unica cosa da tenere in mente è che UAE non è un emulatore particolarmente veloce, e che solo con sistemi come un P200MMX o superiori potrete godere di una buona emulazione per quanto riguarda i giochi. Prima però di addentrarci nei meandri dell'UAE devo informarvi che, a causa dei limiti tecnici dei controller dei PC, non è possibile leggere i floppy formattati da Amiga con un normale drive per PC. Proprio per questo è stato necessario adottare un metodo alternativo per poter utilizzare software Amiga su PC: su Amiga si crea un Amiga Disk File (ADF), una copia esatta del floppy, che può essere tranquillamente letto da tutti gli emulatori Amiga. Per trasferire gli ADF ottenuti si possono utilizzare dei programmi di terminali e collegare tramite un cavo null modem il PC e l'Amiga, ma solo potendo contare su un Amiga non troppo vecchio (come il 1200); in alternativa è sempre possibile utilizzare il CrossDos su Amiga che permette di leggere dei normali floppy da 720KB formattati sul PC, ma il procedimento è sicuramente più lungo e noioso. Trovate maggiori informazioni nella documentazione dell'UAE.




Ecco come si presenta l'interfaccia iniziale dell'UAE, dove potete settare tutti i parametri dell'emulatore.

SI INIZIA!

Innanzitutto dovete procurarvi l'UAE per Win32 (provate su IENA, http://www.xenia.it/zzap!/iena/) e scompattarlo in una directory a vostra scelta (come esempio useremo C:\Emulatori\Amiga\); ricordatevi che la versione Win32 richiede le DirectX 3.0 o superiori. Dovete avere a disposizione anche il Kickstart (diciamo che è una sorta di Bios evoluto) e il Workbench, ed è caldamente raccomandato che usiate le versioni 3.0 o superiori degli stessi. Trovate entrambi (anche le versioni più recenti) sul CD Amiga Forever della Cloanto (ne riparliamo in seguito), ma se avete ancora un Amiga potete estrarre il Kickstart seguendo le indicazioni presenti nella documentazione dell'UAE. Sempre da IENA scaricate i driver Picasso96 (dei driver grafici che vi permetteranno di emulare sotto UAE una scheda grafica per Amiga) e il LHA, un compattatore che dovrete utilizzare sotto emulazione. Il file del Kickstart va rinominato come "kick.rom" e messo nella stessa directory dell'UAE, mentre i file immagine ADF del Workbench vanno copiati nella directory C:\Emulatori\Amiga\FloppyDisks\. Fate partire l'eseguibile dell'UAE e vi ritroverete davanti ad un'interfaccia. Lasciate tutte le opzioni di default, ma nella pagina denominata Startup/Memory scegliete almeno 2MB di ChipRAM e FastRAM a piacere. Nel setting del Display/GFX scegliete una 640x480 "centrata" sia in verticale che orizzontale. Per utilizzare il



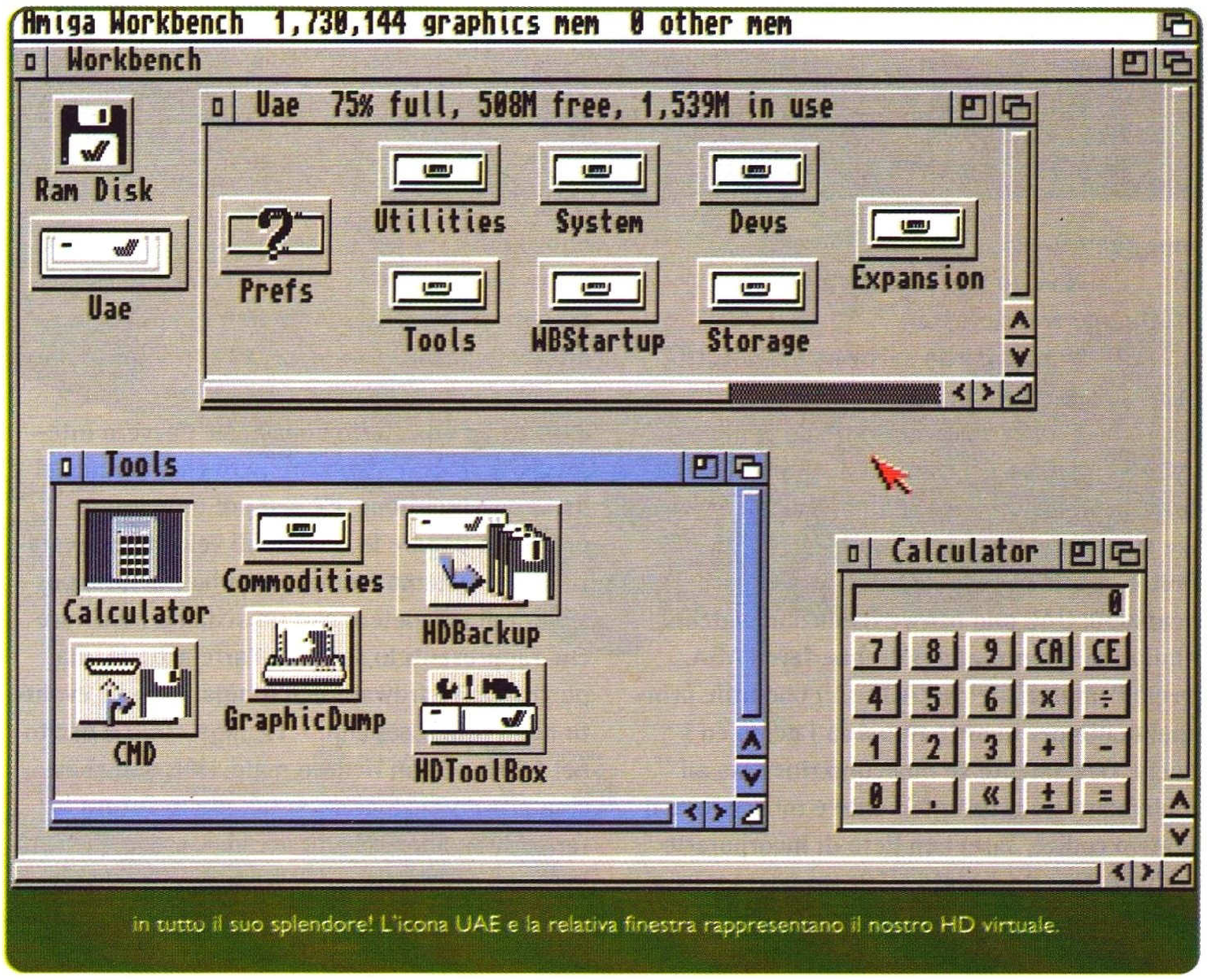

Stiamo installando il Workbench 3.1

Workbench avrete bisogno di un Hard Disk emulato. Il modo migliore è dare in pasto all'UAE una directory del vostro fido HD, che verrà visto sotto emulazione come un "disco duro" in tutto e per tutto. Per farlo basta andare sotto "Hard-drives" e selezionare la directory prescelta. L'ultimo passo consiste nell'inserire quattro ADF del Workbench (rispettivamente Install3.1.adf, Workbench3.1.adf, Extras3.1.adf e Locale3.1.adf) nei quattro drive virtuali dell'UAE. Nella pagina "Floppies" selezionate tali file nei quattro campi dei vari DF0, DF1, DF2 e DF3. Salvate poi la vostra configurazione per poterla richiamare ogni volta fate partire l'UAE.
A questo punto siete pronti per installare. Cliccate su OK ed aspettate che l'UAE carichi tutto. Vi troverete davanti alla schermata del Workbench: cliccate sull'icona "Install" e selezionate la lingua che preferite (se non siete sicuri scegliete l'inglese). L'installazione procederà da sola, specialmente se avrete scelto l'opzione "novice user". Quando vi verrà chiesto di inserire un altro disco basterà premere F12 per tornare all'interfaccia di prima ed inserire il relativo file ADF in un drive qualsiasi. Una volta terminata l'installazione togliete i vari ADF dai drive virtuali (premete F12 e poi cliccate sui pulsanti di "Eject") e lasciate che l'Amiga si resetti da sola. Bene, complimenti, avete appena installato il Workbench 3.x sul vostro Pentium!

INSTALLIAMO PICASSO96

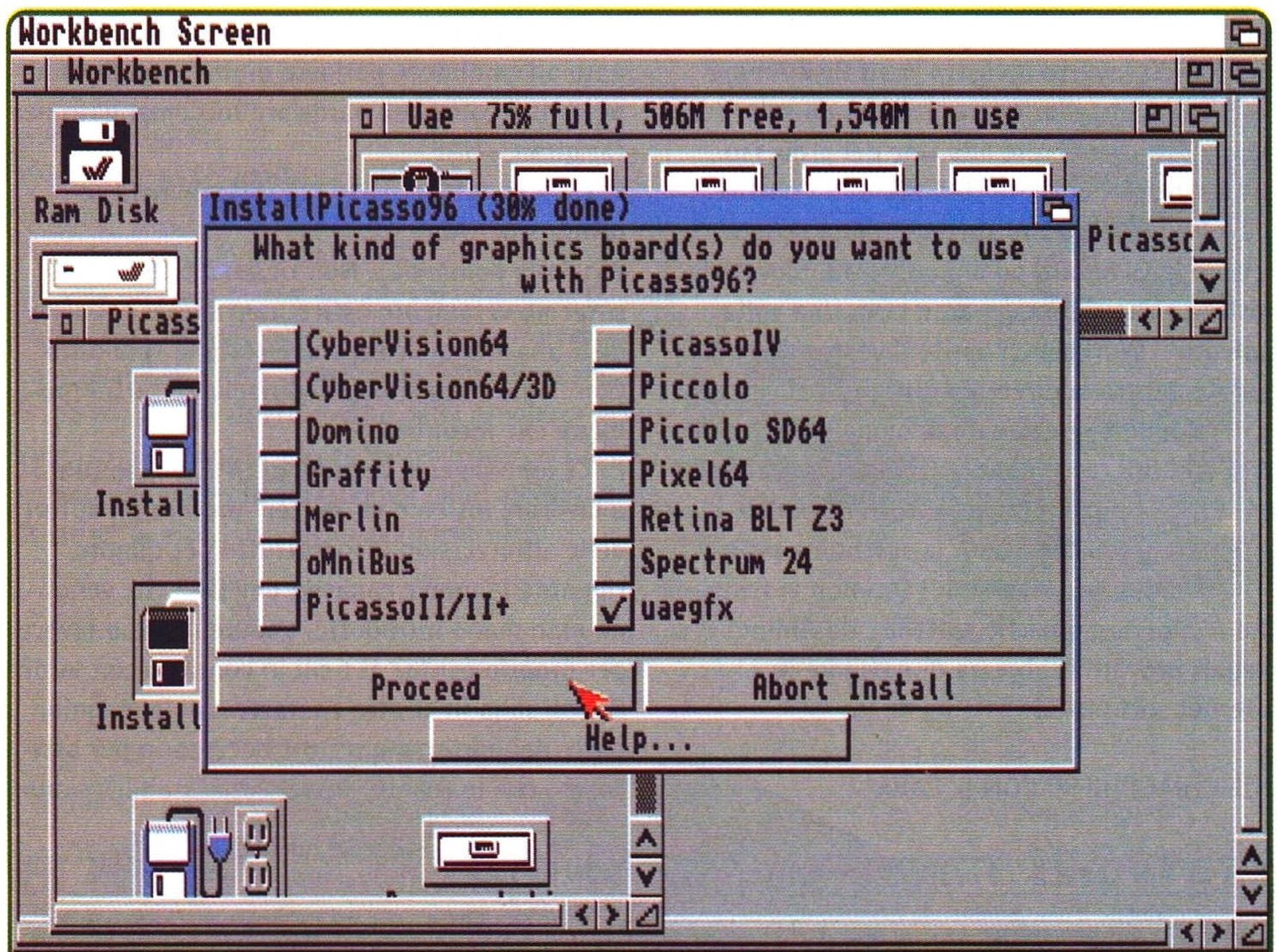
Non è finita qui però: se volete godere appieno dell'ambiente dell'OS Amiga dovrete utilizzare una delle feature più accattivanti offerte dalle ultime versioni di UAE. L'emulazione dei driver Picasso96, grazie ai quali noterete un notevole balzo di qualità nella grafica del Workbench (anche sotto il profilo della velocità). Uscite da Uae (Alt+F4) e copiate il file Picasso96_vX_XX.lha (dove le X rappresentano la versione dei driver) e il file LHA_XXX.run (idem come sopra) nella directory che avete utilizzato come Hard Disk Amiga. Fate ripartire UAE; fate doppio clic sull'icona del vostro HD (solitamente nomata dh0) per aprirlo; premendo il tasto destro del mouse noterete che si attiverà un menu in alto: selezionando Windows/Show/All File potrete vedere ogni file all'interno dell'HD. Fate doppio clic sul file .run dell'LHA e al termine del processo copiate i file scompattati nella directory C del dh0. Ora nella directory System del dh0 fate partire la Shell (un prompt dei comandi) e digitate "Lha e Picasso96_vX_XX.lha". Al termine del processo aprite la directory "Picasso96 Install" e cliccate sul file "Install_English" per far partire l'installazione; rispondete sempre di si ("proceed") ad ogni opzione (ricordatevi soltanto di selezionare "uaegfx" come scheda grafica); quando vi chiederà una directory di "Work" non selezionate quella di default ma scegliete direttamente il vostro hd0 (ovvero il vostro Hard Disk Amiga virtuale). L'installazione procederà da sola, e dopo poco giungerete alla fine del processo. Ora uscite di nuovo da UAE e fatelo ripartire. Stavolta nelle opzioni sulla memoria dovete settare la GFX/Card ad almeno 2MB. Salvate la vostra configurazione e date l'OK. Una volta caricato il Workbench aprite il vostro dh0 ed andate dentro la directory Prefs; qui cliccate su ScreenMode e selezionate la modalità video che preferite (mi raccomando, sceglietela tra quelle UAEGFX!). Dopo un breve refresh del video sarete in grado di godervi la splendida vista offerta dai driver Picasso96! Ora non vi resta che recuperare qualche software da Aminet e magari provare l'ebbrezza di navigare in Internet sotto UAE!

DUE CHIACCHIERE CON IL PAPÀ



in tutto il suo splendore! L'icona UAE e la relativa finestra rappresentano il nostro HD virtuale.

Bene, dopo aver trattato abbondantemente l'UAE (vi rimando comunque ai box sparsi per le pagine) passiamo all'intervista che ho avuto con Bernd Schmidt, autore dell'originale UAE ed attuale programmatore della versione UNIX.
Parrukka: L'UAE è nato come un "Unusable Amiga Emulator" (che tradotto nella lingua di Dante suona come "emulatore non utilizzabile di Amiga"), acronimo giustificato dall'incapacità della prima versione di fare il boot di sistema. Avresti mai immaginato di raggiungere un così elevato livello di emulazione?
Bernd Schmidt: Si, anche se effettivamente devo ammettere che non mi sarei mai aspettato di raggiungere certi risultati in così poco tempo. Mi sembra che il primo readme.txt allegato all'emulatore parlasse di un "Intel Octium 500MHz" come dell'hardware raccomandato per far girare l'UAE.
P: Qual è stata la parte più difficile nel tuo lavoro sull'UAE?
BS: Bella domanda... Non riesco a ricordare un ostacolo veramente ostico; non saprei neanche dirti una singola cosa che è stata la "più dura". Con la pazienza si possono risolvere tutti i problemi che incontri.
P: Ci sono diverse versioni di UAE. Sei abituato a lavorare insieme ai "porter" (ovvero gli autori delle altre versioni), soprattutto per quanto riguarda le nuove capacità dell'UAE che vengono man mano introdotte, oppure ognuno lavora per proprio conto? Ti tieni in contatto con loro?
BS: Si, sono in stretto contatto con la maggior parte dei porter, e questo è necessario per assicurare che le cosiddette versioni "stabili", siano esse per Mac o per Win32, vengano compilate e funzionino come dovrebbero. Nonostante ciò il grosso del lavoro del porting viene svolto da altre persone. E questo è inevitabile, perché personalmente non ho la possibilità di compilare l'UAE su un Mac o su sistemi BeOS o Nextstep.
P: UAE emula perfettamente un Amiga 500. Verrà mai il momento dell'Amiga 1200? Stai progettando qualcosa per quanto riguarda l'AGA?
BS: Bhe, questa è la lista dei miei problemi con l'AGA:
1) C'è penuria di adeguata documenta-




Ricordatevi di selezionate UAEGFX durante l'installazione dei driver Picasso96.

zione sull'AGA

2) Non ho una macchina AGA su cui effettuare i test necessari

3) Non possiedo software che sfrutti l'AGA su cui effettuare i test necessari

4) E' estremamente difficile emulare l'AGA in maniera efficiente, e soprattutto non c'è verso di farlo girare ad una velocità accettabile sull'hardware attuale.

Inoltre, grazie al supporto per i driver Picasso96, UAE può offrire risoluzioni video migliori di quanto non potrebbe fare l'AGA. Perciò l'emulazione dell'AGA sarebbe utile principalmente per quanto riguarda i demo ed i giochi. Ovviamente se qualcuno riuscisse ad implementarlo efficientemente e mi spedisse il relativo codice, sarei ben lieto di incorporarlo nell'UAE. Questo è stato lo stesso passaggio seguito dall'emulazione del filesystem o dal supporto per il 68020. E' il lato positivo che ti offre il fatto di distribuire il codice gratuitamente: altri possono aiutarti.

P: C'è chi pensa che il cosiddetto "Amiga software" (ovvero quello emulato da Fellow o UAE) darà una mano all'Amiga vero e proprio, quello in silicio, ma buona parte dell'utenza del piccolo gioiello dell'ex-Commodore teme che UAE (e l'emulazione in genere) possa costituire un pericolo per l'Amiga. Che cosa ne pensi? L'UAE ed il Fellow uccideranno l'Amiga? Oppure aiuteranno a creare un nuovo mercato per gli sviluppatori di software per Amiga, consentendogli di vendere i loro prodotti anche a possessori di macchine "Wintel"?

BS: Evidentemente c'è la possibilità di creare un nuovo mercato per programmi Amiga (o per lo meno ad aiutare una parte del mercato esistente), altrimenti alla Cloanto non si sarebbero interessati tanto alla faccenda con il loro Amiga Forever. Se sarà davvero così, ci troveremo davanti ad un effetto collaterale davvero interessante. Si deve ricordare però che, quando si parla di emulazione, c'è sempre un enorme prezzo da pagare in termini di velocità e prestazioni. Un sistema emulato non ha nessuna possibilità di competere con un sistema hardware che rappresenti lo stato dell'arte attuale, ma purtroppo l'hardware dell'Amiga non si è evoluto negli ultimi sei anni – l'Amiga 4000 è uscito nel 1992, se non ricordo male. UAE non si avvicina alla potenza di un 4000, ma in futuro lo farà. Ma quando questo accadrà, credo che sarà ingiusto sostenere che l'UAE o il Fellow avranno ucciso l'Amiga. Il problema è che l'Amiga, allo stato attuale delle cose, non costituisce una vera sfida per un PC moderno, sia in termini di sistema operativo che di hardware. E sarà le mancanza di ulteriori sviluppi ad uccidere l'Amiga, non un emulatore.

P: Prima hai accennato ad Amiga Forever della Cloanto. Ci sono state diverse polemiche al riguardo. Ho sentito dire ad alcuni utenti Amiga che la Cloanto ha tradito e venduto lo spirito dell'Amiga, mentre altri hanno riconosciuto che è solo un modo (l'unico) per distribuire il Kickstart e l'OS dell'Amiga. Che ne pensi?

BS: Certi "avvocati" dell'Amiga dovrebbero tornare con i piedi per terra. Sono ben consapevole che per alcuni l'Amiga possa rappresentare una religione di riserva, ma accusare qualcuno di tradimento vuol dire che si sta prendendo il tutto troppo seriamente. Credo che sia una gran bella cosa che ci sia finalmente una via legale per poter comprare un Amiga OS da usare sotto emulazione. Amiga International (o comunque si chiamino ora...) prende la propria parte di compenso, perciò non capisco proprio come mai ci sia gente che se la prende così tanto al riguardo.

P: E, infine, che ne pensi dell'emulazione tout-court? Usi generalmente altri emulatori oltre ad UAE?

BS: Credo che l'emulazione sia divertente, ed è per questo me ne sto occupando; ha molto a che fare con la nostalgia. Computer come i vecchi home computer a 8bit o l'A500 sono cose del passato che amo ricordare, e grazie ad UAE posso tornare ad utilizzare vecchi giochi, demo o addirittura vecchi programmi che io stesso ho scritto anni fa. Ho programmato anche un altro emulatore, il CPE, che emula un Amstrad CPC, una macchina ad 8bit con una CPU z80 e 64kb di RAM; non sono sicuro di quanto popolare fosse in Italia [chi c'era ricorderà sicuramente le varie guerre tra possessori di C64 e Spectrum, e le rivendicazioni degli utenti CPC e MSX, abituali ospiti della Zapposta. NdParrukka].

## AMIGA PER SEMPRE

Passiamo infine ad un'intervista con il Sig. Michele Battilana, Amministratore Delegato e fondatore della Cloanto (http://www.cloanto.com), storica casa di software tutta italiana (la sede è ad Udine), nata nel 1987 e divenuta famosa grazie ai suoi programmi per Amiga (ricordate sicuramente il C1-Text, ottimo software di videoscrittura che fece furore nei primi anni '90). Da circa tre mesi è ufficialmente in distribuzione il CD-ROM di Amiga Forever, un acquisto indispensabile per tutti gli amanti dell'"Amiga Software", ovvero della "versione emulata" dell'Amiga. Tra le feature più importanti l'Amiga Explorer, un software che vi permetterà di collegare tramite null modem o TCP/IP il vostro Amiga ad un PC, per trasferire (senza dover più impazzire nel cercare terminali vari su Aminet) i vostri programmi e giochi in file ADF. Inoltre all'interno del CD di Amiga Forever troverete anche molte versioni del Kickstart e dell'OS Amiga, così da poter usare l'UAE e il Fellow senza dover infrangere nessun copyright, anche se non possedete un vero Amiga; la stessa Amiga International ha infatti dato licenza alla Cloanto di includere in Amiga Forever le versioni dalla 1.0 alla 3.0 delle ROM e dell'OS Amiga. Sul CD è presente anche un'intervista con Jay Miner, il papà del 16bit di casa Commodore. Non mancano ovviamente i driver Picasso96 e le varie versioni di Fellow e UAE, oltre a diverse FAQ e guide varie. Senza dimenticare poi tre

ottimi programmi della Cloanto: Personal Paint 7.1 (un software di grafica per Amiga), DirDiff 5.1 (per sincronizzare file) e AmiToRTF 4.2 (un convertitore di testo dal formato Amy al RTF, utilizzabile su qualunque PC), da poter usare sia sotto emulazione che su un Amiga vero e proprio. Il tutto a L. 119.000 per la versione completa o L. 59.000 per l'upgrade dalla "Preview Edition" 1.0. Ma bando alle ciance, passiamo subito alla breve chiacchierata che ho avuto con il simpaticissimo Battilana!

Parrukka: Innanzitutto vorrei ringraziarti per il tempo concessomi e per la disponibilità dimostrata. Partiamo, come consiglia la prassi, dall'inizio: quali sono le condizioni che vi hanno portato a considerare l'idea di realizzare un prodotto come Amiga Forever? Alla Cloanto eravate a conoscenza della "scena underground" dell'emulazione?

Sig. Michele: Alla base dell'idea c'era la sensazione e il riscontro di una forte domanda per un prodotto del genere, cosa che ora è confermata dai fatti. Personalmente uso UAE da due anni, perché mi serve un Amiga portatile. Ne conosco i principali autori, a cominciare da Bernd. Brian ha lavorato a Udine per più di sei mesi, e abbiamo fatto insieme alcune cose come la scheda grafica compatibile Picasso 96 per UAE. Direi che siamo tutti in ottimi rapporti, anche con Mathias [Mathias Ortmann, autore della versione Win32 di UAE NdParrukka] e gli altri. Con Amiga Forever siamo stati anche tra i primi a puntare su Fellow, oltre che UAE. Petter [Schau, il papà del Fellow NdParrukka] è molto bravo, e ha velocemente portato Fellow a buoni livelli di compatibilità, unita a un'ottima velocità. Lo spirito Amiga sembra inarrestabile: quello che non fanno da oltre cinque anni i proprietari della tecnologia Amiga, lo fanno i programmatori. Se per "scena underground" ti riferisci ai giri di file ROM e ADF illegali, certo, la cosa era nota, e creava fastidio sia ai programmatori degli emulatori, che si vedevano messi un una luce dubbia, che alle società Amiga, oltre a esporre una forte domanda per una soluzione legale. Prima dell'accordo riguardante Amiga Forever c'era una certa tensione, perché fonti ufficiali Amiga avevano iniziato ad esternare fastidio riguardo alla crescente pirateria spesso abbinata all'emulazione [e qui forse fischieranno le orecchie a DeeJay99, webmaster di Lazarus NdParrukka]. Quindi Amiga Forever ha fatto un favore a tutti, credo, compresi quelli che possono continuare a usare gratuitamente gli emulatori, in quanto Amiga Forever, indirettamente, dà una veste di ufficialità a UAE e Fellow in generale, oltre che nel contesto di Amiga Forever.

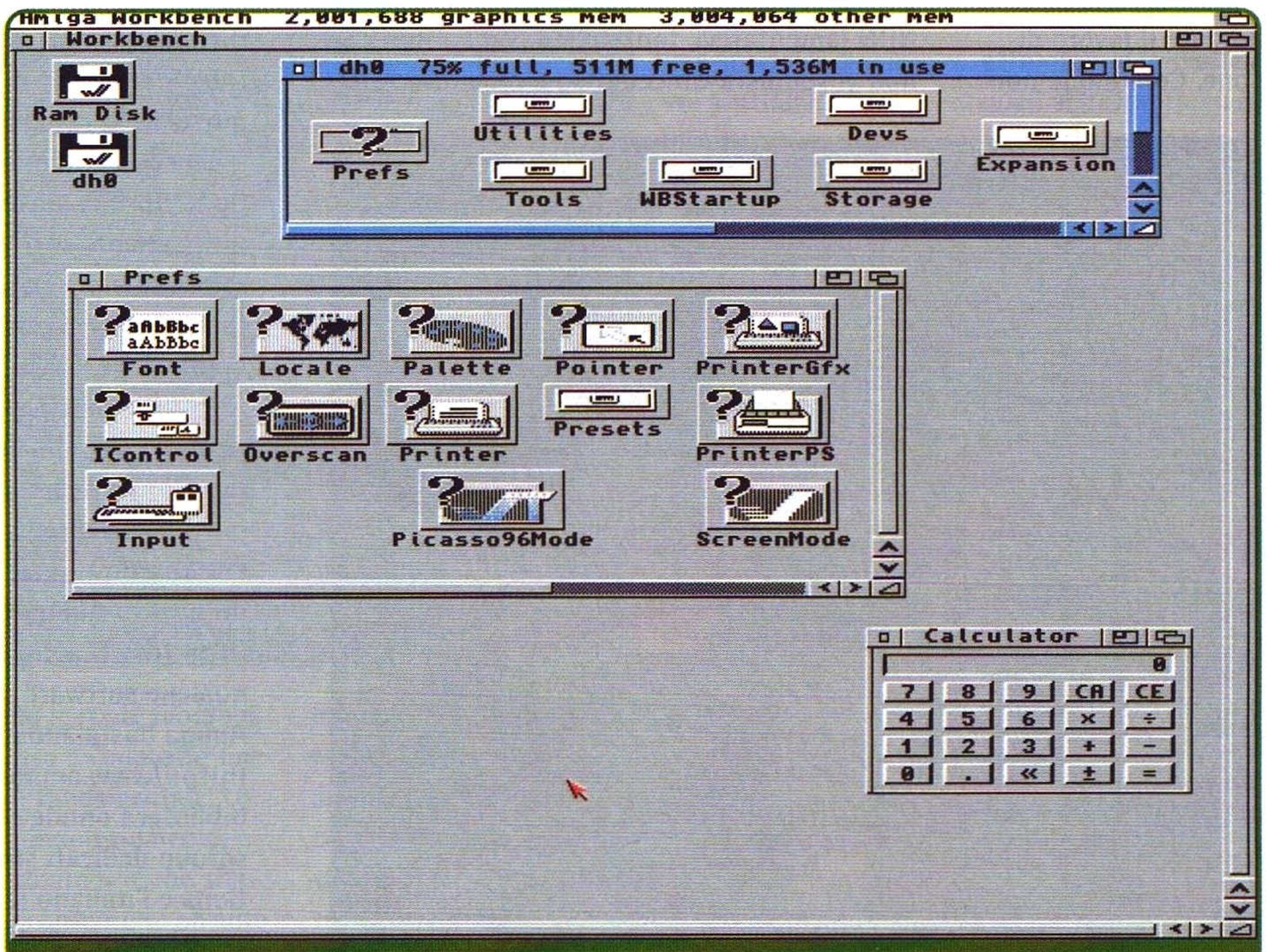
P: Come siete entrati in contatto con gli autori di UAE e Fellow? E come sono procedute le "trattative"? Ci sono stati problemi, magari di diffidenza da parte dei programmatori dei due emulatori?

M: Come dicevo, i contatti c'erano da molto tempo. Per concludere con soddisfazione di tutti abbiamo avuto molti incontri personali, durante tutta l'estate 1997. L'unica difficoltà è stata convincere Amiga International e Gateway, che diverse volte ha insistito a cambiare alcuni aspetti degli accordi di base che già c'erano tra noi e la società tedesca. La cosa ha richiesto non poche trattative. Ma non c'è stata mai alcuna tensione, né con i programmatori, né con le società Amiga.

P: Ho saputo che avete presentato Amiga Forever 1.0 Preview Edition ad una importante manifestazione dedicata ad Amiga. Come ha reagito il pubblico quando ha visto girare il Workbench su un PC?

M: Ti riferisci a qualcosa in particolare? So che Michele Iurillo di Enigma ha scritto di un po' di chiasso in sala, a un seminario a Colonia, cosa che all'inizio era vera, in quanto c'era un gruppo di demo coders che voleva farsi pubblicità mentre noi eravamo intenti a far funzionare il videoproiettore. Ma Michele è andato via subito, visto che l'incontro era in tedesco, quindi non ha potuto vedere che l'interesse era tale che tra domande e risposte abbiamo "sforato" di mezz'ora la durata dell'intervento.

Riguardo al Workbench, la reazione di stupore più forte è sempre quella del boot del sistema 1.3, con il suo noto sfondo blu. È una reazione legata a un po' di nostalgia, forse, ma anche a me fa sempre impressione. In generale, a prescindere dall'OS Amiga utilizzato, direi che chi vede l'"Amiga Software" per la prima volta, su una macchina sufficientemente veloce, è sempre molto affascinato, soprattutto se si tratta di un notebook, o quando vede un Amiga funzionare su una finestra di un altro computer.



Grazie al Picasso96 il Workbench ci delizia con una grafica più pulita (e veloce!)

P: Come avete fatto a convincere Amiga International a concedervi la possibilità di distribuire il Kickstart e il Workbech all'interno di Amiga Forever?

M: Amiga International ha una politica aperta per le licenze del sistema operativo. Per una ulteriore copertura, ho insistito ad acquisire in licenza non solo i sistemi operativi, ma anche tutti i brevetti e i marchi usati nel contesto dell'emulazione. Ovviamente Amiga International riceve le royalties da Amiga Forever, il che per loro è meglio che vedere distribuire illegalmente su Internet le ROM e i dischi del sistema operativo. Ciò è stata una considerazione importante perché Amiga International fosse aperta a concedere le licenze ai fini di un Amiga non hardware, ma per la prima volta realizzato in software. L'alternativa per loro era di stroncare con la forza la crescente pirateria su Internet, o appunto di acconsentire a un prodotto come Amiga Forever, che soddisfa una domanda per cui prima non c'era un'offerta legale.

P: Qual'è la feature di Amiga Forever di cui andate più fieri?

M: Direi che Amiga Forever 2.0 è un prodotto rifinito e completo, che rende per la prima volta semplice avvicinarsi al mondo dell'emulazione Amiga, e anche ai diversi strumenti per scambiare dati tra Amiga e PC. È quello che volevamo, ma non sempre, per varie pressioni, si raggiunge subito il risultato. Con Amiga Forever

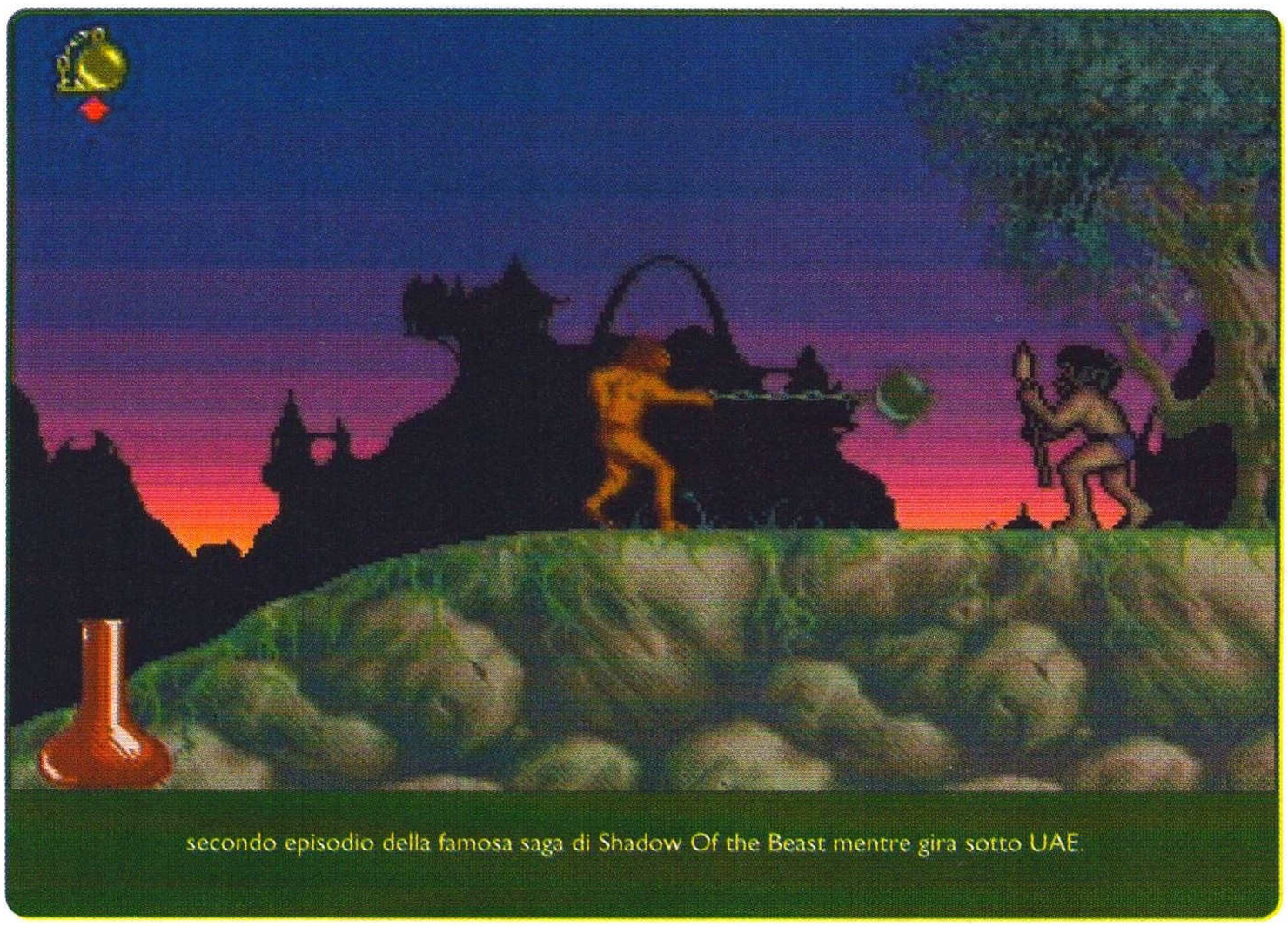
1.0, per esempio, ci siamo dovuti accontentare di offrire una "Preview Edition", che ha permesso sia a noi che ai primi utenti di acquisire importanti esperienze. Amiga Forever ha inoltre smosso le acque, in un certo senso, tra diversi fronti Amiga, il che in sé mi pare positivo. Nella peggiore delle ipotesi, cioè se non ci saranno nuovi Amiga hardware, ora almeno abbiamo ufficialmente un Amiga software, che ci permetterà di avere un Amiga... per sempre.

P: Avete incontrato difficoltà nella realizzazione del progetto?

M: Gli impegni maggiori sono stati convincere le società Amiga, e sincronizzare il lavoro di quasi un centinaio di persone. Comunque non ci sono stati problemi particolari.

P: C'è stato qualcosa che non avete potuto includere nella versione 2.0 di Amiga Forever? Avete in programma un Amiga Forever 3.0?

M: Sì, Amiga Forever è un prodotto "vivo", e come tale sono in programma nuove versioni, di cui si prevede in particolare un miglioramento nell'emulazione e nel software di rete Amiga Explorer. Per ulteriori informazioni consiglio la lettura delle informazioni e degli articoli sul sito di Amiga Forever (http://www.cloanto.com/amiga/forever/).



secondo episodio della famosa saga di Shadow Of the Beast mentre gira sotto UAE.

BOX

LE COSE DA SAPERE

Visto che fino ad ora nessuno ne ha mai parlato, permettetemi di ricordarvi (o di farvi conoscere) le regole essenziali che si dovrebbero rispettare quando ci si introduce nel mondo dell'emulazione.

1) Ogni archivio di distribuzione degli emulatori contiene un misterioso file di testo denominato readme.txt. Le prima cosa da fare dopo aver messo le mani sul relativo zippato è leggere attentamente tale file. Si tratta di un manuale che contiene tutte le informazioni di cui avete bisogno per usare l'emulatore, compresi gli eventuali parametri che potete specificare al prompt dei comandi quando fate partire l'eseguibile. Quando avete un dubbio od un'incertezza consultate il readme.txt, nove volte su dieci troverete le risposte che cercate.

2) La stragrande maggioranza degli emulatori è rappresentata da programmi freeware: se trovate che un emulatore non è di vostro gusto (è troppo lento, ha poche opzioni, è inaccurato o qualsiasi cosa vi venga in mente) NON lamentatevi, tantomeno con l'autore. Se non vi soddisfa cancellatelo e dimenticatelo. Come si dice in questi casi, a caval donato...

3) Non spedite mai per nessun motivo una email ad un autore chiedendo dove poter reperire dei programmi da usare sotto emulazione (come ROM, ADF, D64 e T64 e compagnia bella). Nella migliore delle ipotesi la vostra email verrà ignorata e avrete recato disturbo a qualcuno che cerca di regalare al mondo intero dei pregevoli esempi di programmazione.

4) Se avete un problema cercate di ingegnarvi. Sedetevi e riflettete per cinque minuti almeno. Poi leggete il readme.txt. Probabilmente troverete la soluzione che cercate. Altrimenti andate su IENA (http://www.xenia.it/zzap!/iena/) e leggete tutto quello che trovate nella pagina delle FAQ. Come ultima spiaggia potete rivolgervi al newsgroup it.comp.emulatori, ponendo la vostra domanda con educazione e specificando possibilmente tutti i dati che possono essere utili nel risolvere il problema.

Seguendo queste essenziali linee guida riuscirete a godervi appieno (e nel modo giusto) quanto l'emulazione ha da offrirvi.

*** BOX

NE VOLETE DI PIÙ?

Allora potete consultare i siti Web che seguono: se cercate siti "generalisti" andate su IENA, il primo sito italiano dedicato all'emulazione (http://www.xenia.it/zzap!/iena/), dove potete scaricare anche le ultime versioni dell'UAE e del Fellow oltre ai driver Picasso96 e all'LHA per Amiga; oppure potete rivolgervi a IEP (http://www.ludus.com/iep/) o TDM (http://tdm.italia.tm). Tra i siti in inglese spiccano Dave's Videogames Classics (http://www.davesclassics.com) ed EMU24X (http://www.ludus.com/emu24x). Il miglior sito presente in rete che vi offre centinaia di vecchi giochi per Amiga è Lazarus (http://prim1.aqcom.com/lazarus), che però ultimamente soffre di una certa lentezza generale. Come alternativa provate su AmyCrypt (http://www.ccgnv.net/Trantor/amiga.html) oppure su Classic For UAE (http://home6.inet.tele.dk/aqvist/uae); vi ricordo però che, almeno nel 90% dei paesi del mondo, scaricare software protetto da copyright senza averne una copia originale è reato. Per quanto riguarda l'Amiga "vero" potete fare un giro su Amiga Technologies (http://www.amiga.de); se invece volete provare qualche software shareware/freeware per Amiga basta andare su Aminet (http://www.aminet.net/~aminet), la più grande biblioteca online di software per Amiga. I newsgroup dedicati sono comp.sys.amiga.emulations e l'italiano it.comp.emulatori, mentre per quanto riguarda IRC potete provare su #amigauae sulla rete EFNet. Ed infine segnalo le home page dell'UAE (http://www.freiburg.linux.de/~uae/) e del Fellow (http://www.geocities.com/SiliconValley/Peaks/5244/).

L'UAE ED IL SUO SEGUACE

Come recita anche l'homepage dell'UAE, "UAE non è più sola nel mondo, ora ha un seguace: il Fellow di Petter Schau". Questo ottimo emulatore può rivelarsi la scelta migliore per chi cerca unicamente un modo per poter rigiocare di nuovo ai classici su Amiga. Grazie al suo codice in ASM permette di ottenere una velocità accettabile anche su Pentium di fascia bassa, come un P133 (sugli stessi computer UAE gira decisamente più lento). Il lato negativo dell'uso dell'ASM è che non ci sono (né ci saranno) versioni del Fellow per Macintosh, sistemi Unix o quant'altro. Essendo indirizzato a chi utilizza l'emulazione per giocare non ha la necessità di emulare anche dispositivi "aggiuntivi" come porte seriali e parallele, stampanti e simili.

# IN TUTTE LE LIBRERIE E FUMETTERIE

# ECCEZIONALE NOVITA'

# ANTOLOGIA DEL SILICIO
## (SECONDA PUNTATA)

A cura di Paolo "Parrukka" Delibra (parrukka@diqibank.it)

La storia del mondo è permeata di leggende: Artù nel basso Medio Evo, Leonardo da Vinci nel Rinascimento e Bill Gates nell'era informatica. Su quest'ultimo sono nate le storie più inverosimili, tramandate nel corso degli anni ed assurte al rango di vera e propria mitologia. Si narra che, alla tenera età di tredici anni, un ragazzino dal ciuffo ribelle e dal fisico scanito, registrato all'anagrafe col nome di William H. Gates III, fosse solito recarsi al centro di calcolo della C3 (Computer Center Corporation) in compagnia di alcuni suoi coetanei. Il compito di questa banda di ragazzini in blue jeans e scarpe da tennis era quello di bug-hunter: dovevano scovare i bug presenti nel software sviluppato dalla DEC (Digital Equipment Corporation) e utilizzato nei primi microcomputer. Sembra che il lavoro di beta-testing condotto dal nostro giovane Bill gli avesse donato una profonda conoscenza del sistema, tanto da indurlo ad effettuare delle operazioni di hacking all'interno di reti basate proprio su software e hardware della DEC. Decise di introdursi (o "bucare", come si dice in questi casi) in una rete a partizione di tempo e bloccare il sistema centrale, azione che gli procurò qualche guaio di troppo.Qualche anno più tardi, Gates si imbarcò insieme al suo amico Paul Allen in un progetto ambizioso. I due si procurarono un 8008, il secondo microprocessore sviluppato dalla Intel nel 1972, e si costruirono da soli un computer basato su tale CPU. Su questa macchina svilupparono un sistema di analisi del traffico e fondarono una società, la Traf-O-Data, che avrebbe dovuto fornire statistiche agli urbanisti ed ai municipi della zona. Non fu una grande idea, tant'è che la prima società di Bill Gates fallì nel giro di pochi mesi. Ma le conoscenze acquisite nello sviluppo del progetto portarono i due ad essere contattati dalla TRW, che li assunse come programmatori con uno stipendio da favola (soprattutto per due studenti universitari...).

BILL GATES

## IL PRIMO GRADINO

Ma Gates salì il suo primo scalino verso la gloria nel 1974. Quello fu l'anno della MITS di Ed Roberts e del suo Altair, il primo personal computer commercializzato (ne abbiamo parlato nella prima puntata di "Antologia del Silicio"). L'Altair era primitivo, privo di un vero sistema operativo e di un linguaggio di programmazione, due elementi fondamentali per qualsiasi computer. I due giovani soci della ex Traf-O-Data (appena ribattezzata Microsoft) fiutarono l'affare, e si misero in testa di poter scrivere un Basic per l'Altair; recuperarono la documentazione necessaria e iniziarono a lavorarci sopra. Il loro era il primo Basic realizzato per un personal computer, e non avevano nessun modello dal quale trarre spunto. Inoltre, non avendo un Altair, dovettero prima scrivere un software che simulasse il comportamento del computer della MITS su sistemi più grandi ai quali avevano accesso (uno dei primi emulatori della storia!). Ma, nonostante queste ed altre difficoltà, i due riuscirono nella loro impresa, e dopo quasi sette mesi si presentarono ad Ed Roberts con un nastro perforato con sopra scritto a matita "Basic 1.0". La presentazione al boss della MITS si concluse in pochi minuti, al termine dei quali Allen fece eseguire all'Altair l'istruzione "Print 2+2". Il fatto che il computer avesse compreso quell'istruzione (e che,

### LA VERA STORIA DEL BUG

In ambito informatico il "bug" (insetto) viene usato per indicare un errore di programmazione. L'origine del termine giunge da un simpatico aneddoto verificatosi nel 1945: la tecnica informatica Grace M. Hopper stava lavorando sul Mark-1, un calcolatore elettromeccanico sviluppato dalla IBM; improvvisamente la macchina si fermò, e la Hopper si mise in cerca del guasto. Dopo diverse ore di inutili ricerche, scoprì che un insetto si era intrufolato all'interno di un relè elettromeccanico e ne aveva provocato la rottura. Da quel lontano giorno, il termine "bug" viene comunemente utilizzato per indicare proprio un "malfunzionamento" di un programma; peccato che oggi nessun programmatore possa attribuire la colpa dei propri errori a qualche tarma...

sopratutto, avesse stampato il valore "4") confortò Gates ed Allen: il loro Basic funzionava. I due vennero assunti dalla MITS e ci rimasero per un paio di anni. Il nostro dinamico duo non si limitò a sviluppare Basic per i prodotti di Ed Roberts, ma fornì versioni del proprio Basic a diversi produttori, tra i quali ci fu anche la IMSAI, storica concorrente della MITS.
Questa prolifica produzione di Basic diede a Gates ed Allen una certa notorietà nell'ambiente, tant'è che qualche anno dopo dei signori della IBM suonarono alla porta della Microsoft chiedendo a Gates se voleva fornire un linguaggio Basic al loro primo personal computer... Ne riparleremo più in là.
Il Basic della neonata Microsoft, denominato MBasic, non era il solo. Uno studente universitario, un certo Gordon Eubanks, stava preparando una tesi in "Teoria dei compilatori" con il Prof. Gary Kildall (vedi il box "CP/M, il primo OS"). Eubanks preparò una sua versione del Basic, che chiamò Basic-E; presumibilmente la tesi di Eubanks ricevette un ottimo punteggio, visto che il Basic-E era ottimamente strutturato. E per di più era un linguaggio compilato.

Chiunque abbia studiato un po' di informatica (a qualsiasi livello) sa qual è la differenza tra linguaggio compilato ed uno interpretato, ma vediamo di riassumerla in poche e semplici parole: il Basic è un linguaggio ad alto livello (ovvero molto vicino al linguaggio naturale umano); il computer, però, "ragiona" con un linguaggio di basso livello, di difficile comprensione e molto poco mnemonico (il famigerato Linguaggio Macchina). Per "convertire" il linguaggio di alto livello in un qualcosa di immediatamente comprensibile dal computer possiamo agire in due modi profondamente diversi: tramite compilazione o interpretazione. Nel primo caso il listato originale (in Basic nel nostro esempio) viene tradotto in linguaggio macchina una volta per tutte, e poi distribuito in questa forma. Viceversa, un programma realizzato tramite un linguaggio interpretato viene distribuito nella sua forma originale, per poi essere "convertito" in linguaggio macchina ogni volta che lo si vuole eseguire.

Il vantaggio fondamentale del Basic-E sul MBasic derivava proprio dalla compilazione: i listati originali non potevano essere oggetto di studio da parte degli utenti, perché distribuiti già in linguaggio macchina. Questo permetteva agli autori di software di preservare maggiormente le proprie creazioni da "appropriazioni indebite"; si poteva sempre duplicare i programmi realizzati con il Basic-E, ma per lo meno era impossibile analizzare i listati originali per poi copiarne parti o ricavarne altre idee. In quel periodo, infatti, aleggiava nell'aria un'atmosfera molto "comunitaria": la libera circolazione di idee e progetti era frequente ed incoraggiata, e il più delle volte la duplicazione di software veniva considerata normale. Lo stesso Bill Gates se ne lamentò sulle pagine di una rivista del settore, accusando gli hobbisti di "rubare" il suo Basic invece di comprarlo regolarmente.
Eubanks contattò l'IMSAI per chiedere se erano interessati al suo Basic-E e, nonostante sulle prime all'IMSAI furono piuttosto diffidenti, riuscì a strappare loro un contratto per un Basic sviluppato per l'IMSAI 8080 (si narra che Eubanks barattò il suo Basic

## IL BASIC

**Il Basic (Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code, codice di istruzioni simboliche generiche per principianti) nasce nel 1964 nel New Hampsire. Venne creato da Kemeny e Kurz, due insegnanti di matematica, per consentire la programmazione su sistemi minicomputer tramite un linguaggio di alto livello e facilmente comprensibile. Il Basic ebbe grande fortuna negli anni '80, grazie all'enorme diffusione dei cosiddetti home computer (Commodre 64 e Spectrum in primis), ognuno dei quali presentava una Basic proprietario (più o meno dissimile dalla versione originale) che venne imparato (e spesso utilizzato...) da milioni di utenti.**

EUBANKS

con un sistema 8080 "full-optional", senza guadagnarci neanche una lira). Eubanks si mise al lavoro insieme ad Alan Cooper e Keith Parsons, due giovani di belle speranze che volevano arricchirsi vendendo software, e nel giro di qualche settimana elaborò una versione evoluta del suo Basic originale, denominata CBasic.

Proprio come il Basic della Microsoft adottato dall'Altair, il CBasic venne sviluppato lavorando duro, senza potersi basare su standard approvati e decidendo, ad intuito, quale set di istruzioni avrebbe dovuto essere inserito nel CBasic. Nonostante la sua originale "improvvisata", il CBasic ebbe successo e si dimostrò un ottimo rivale per l'MBasic.

## ARRIVA IL SOFTWARE!

Fino ad ora abbiamo visto come sono nati i primi Basic. Ma un Basic non è esattamente un software, almeno non come lo si intende comunemente: con un Basic ogni hobbista poteva scrivere il proprio programma dei sogni; ma il personal computer si stava diffondendo, e non tutti gli acquirenti erano in grado di programmare da soli del software. Molti appassionati si resero perciò conto che la richiesta di software "applicativo" era alta, e che c'era la possibilità di guadagnare qualcosa vendendo dei programmi completi.

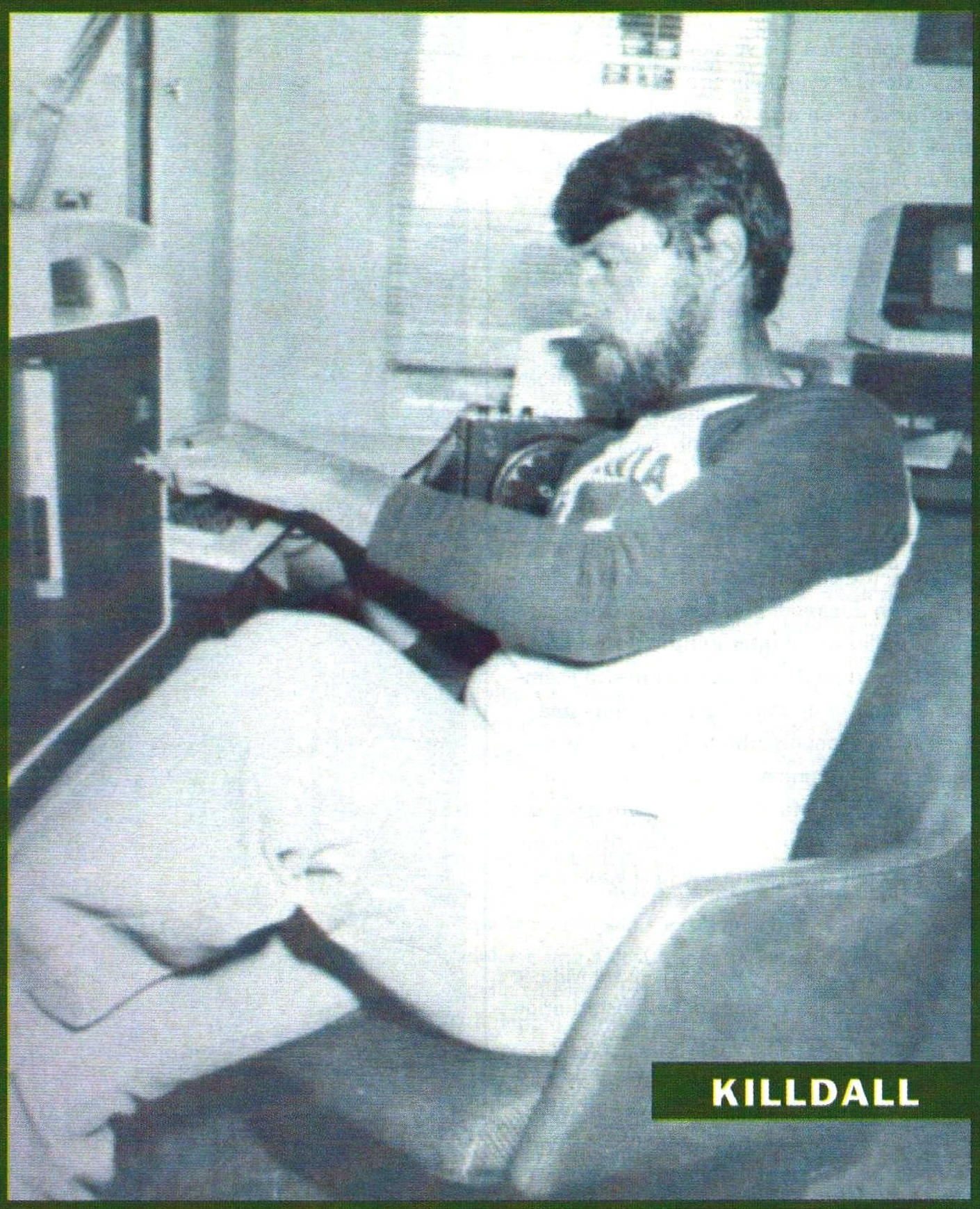
Tra i primi a muoversi in questa direzione ci furono Michael Shrauer, Scott Daniel e Dale Buscano, che nel 1976 presentarono il loro Electric Pencil, il primo word processor. Inizialmente sviluppato per l'Altair, venne poi portato su altri sistemi, ed in breve tempo divenne uno dei programmi più usati. Dopo l'Electric Pencil, altri elaboratori di testo arrivarono sul mercato: nel 1979 la MicroPro lanciò il suo Wordstar, e fu un successo clamoroso. Il programma, sviluppato da John Barnaby, permetteva una scrittura veloce, e fu il primo software ad introdurre il famigerato WYSIWYG (What You See Is Wath You Get, ovvero "Quello che vedi è quello che ottieni"): tramite questo principio era possibile prevedere come sarebbe stata la stampa di quanto scritto a video, dato che il documento veniva inviato alla stampante rispettando le varie formattazioni fatte dall'utente.

L'anno prima era stato realizzato il primo "foglio elettronico", il VisiCalc, che permetteva l'ordinamento e la gestione di insiemi di dati. L'impatto sul mercato di un software del genere fu devastante: il VisiCalc era, insieme ai primi wordprocessor, "IL" motivo per cui migliaia di utenti acquistarono un microcomputer in quegli anni. La

### CP/M, IL PRIMO OS

Nel 1974 Gary Kildall, un docente della Naval Postgraduate School della California, sviluppò il primo Sistema Operativo universale per microcomputer. Tutto iniziò quando, nel 1973, Kildall si ritrovò con un sistema fornitogli dalla Intel come "premio" per aver realizzato un linguaggio per mainframe. Kildall decise che il suo computer aveva bisogno di una unità a disco. Recuperò un drive e la relativa scheda di controllo, ma aveva bisogno di un software che ne permettesse la gestione. Si mise perciò al lavoro ed ottenne la prima versione del CP/M, acronimo di Control Program/Monitor. Si trattava di un insieme di programmi generici dedicati alla gestione di sistemi basati sulla CPU 8080 della Intel,

la stessa presente sul computer di Kildall. Il professore di informatica si rese presto conto che quello che aveva creato aveva un enorme valore. L'Altair sarebbe giunto di lì a poco, così come l'IMSAI 8080 e almeno un'altra dozzina di sistemi minori, tutti basati sull'8080 o comunque su processori molti simili. E ognuno di questi computer aveva bisogno di un sistema operativo, e quello realizzato dal professore era l'unico disponibile. Kildall fondò la sua società, la Digital Research, ed iniziò a vendere il CP/M: nel giro di tre anni la Digital Research commercializzò "licenze d'uso" del CP/M per centinaia di migliaia di dollari a diverse aziende produttrici di computer, avvantaggiata anche dall'assoluta assenza di concorrenza. Dopo cinque anni di florido mercato però, Kildall si trovò davanti al primo vero grande problema della sua società: la IBM, che scese in campo insieme alla Microsoft con il suo MS-DOS.



KILLDALL

possibilità di potersi muovere agilmente attraverso una considerevole mole di dati affascinò commercialisti e ragionieri, e contribuì al successo della Personal Software Arts, che in pochi anni vendette qualcosa come 500 mila copie del VisiCalc.

Ma il software serioso non fu l'unica molla che fece scattare la febbre del personal computer. L'uomo è un animali sì sociale, ma soprattutto giocherellone. Parve quindi naturale ai programmatori di microcomputer (praticamente la totalità degli utenti dei primi anni...) sfruttare le ridotte capacità delle macchine e la propria abilità di programmazione che creare del software di intrattenimento. L'Altair non poteva certo vantare una grafica fotorealistica od un sonoro stereofonico, anzi, a dire il vero non poteva vantare nulla che potesse essere utilizzato in un videogame. Ma queste enormi limitazioni non frenarono lo spirito degli hobbisti: il primo videogioco creato sul computer della MITS fu una sorta di tiro al bersaglio in cui si dovevano seguire le lucine colorate che si accendevano sul pannello frontale del computer e premere il relativo interruttore. Quando vennero lanciate sul mercato diverse schede prodotte da terze parti che dotavano l'Altair di capacità grafiche, le porte del Paradiso si spalancarono davanti a tutti i potenziali game-designer.

Steve Dompier scrisse Target, evoluzione dei "tiri al bersaglio" di cui sopra, e venne realizzato il primo tie-in (videogioco che trae spunto da un'opera cinematografica o da una serie televisiva) della storia: Star Trek. Tratto dalla fortunata serie fantascientifica tanto in voga tra gli anni '60 e '70, Star Trek permetteva di sentirsi parte dell'equipaggio dell'Enterprise, e venne convertito per tutti i personal computer commercializzati in quegli anni (anche se, a dire il vero, la sua prima incarnazione risale all'epoca dei minicomputer, sistemi grandi come un frigorifero e sovrani incontrastati durante gli anni '60 nelle aziende o nei laboratori delle università).

Oltre al primo arcade (Target) ed alla prima simulazione spaziale (Star Trek), vennero realizzati altri due giochi che diedero via ad altrettanti "filoni", dei classici della successiva industria dell'intrattenimento videoludico. Nel 1977 il venticinquenne Scott Adams decise di realizzare una versione per microcomputer di Adventure, un'avventura testuale molto in voga tra gli utilizzatori di mainframe. Adventure Land, così si chiamava il gioco di Adams, permetteva di interagire con il computer tramite un "parser", ovvero una riga di comando che accettava delle semplici costruzioni verbali con un verbo ed un oggetto (il classico "Open Door", tanto per capirci). Il programma rispondeva ai comandi impartiti dal giocatore descrivendo l'ambiente e gli effetti generati dall'azione appena inserita. Non c'era alcuna grafica ad abbellire le scarne schermate di Adventure Land, ma nonostante questa (apparente) limitazione le avventure testuali divennero un vero e proprio cult: provate a chiedere a chi ha giocato i vari capolavori del genere sul Commodore 64...

L'anno prima, nel 1976, Peter Jennings aveva realizzato Micro Chess, un gioco di scacchi. Tutto sommato l'idea di programmare un videogioco simile non era strana: le regole degli scacchi sono facilmente ricostruibili tramite algoritmi matematici, e questo facilitava una trasposizione su silicio. Ovviamente non stiamo parlando di Big Blue (il computer IBM che ha recentemente battuto il campione Kasparov), dato che con un i8080 e i 4K di memoria dell'Altair o dell'IMSAI 8080 non era possibile scrivere una simulazione di scacchi che rappresentasse una vera sfida per un giocatore capace; ma il gioco di Jennings rappresentò per migliaia di utenti un'ottima scusa per usare il proprio microcomputer.

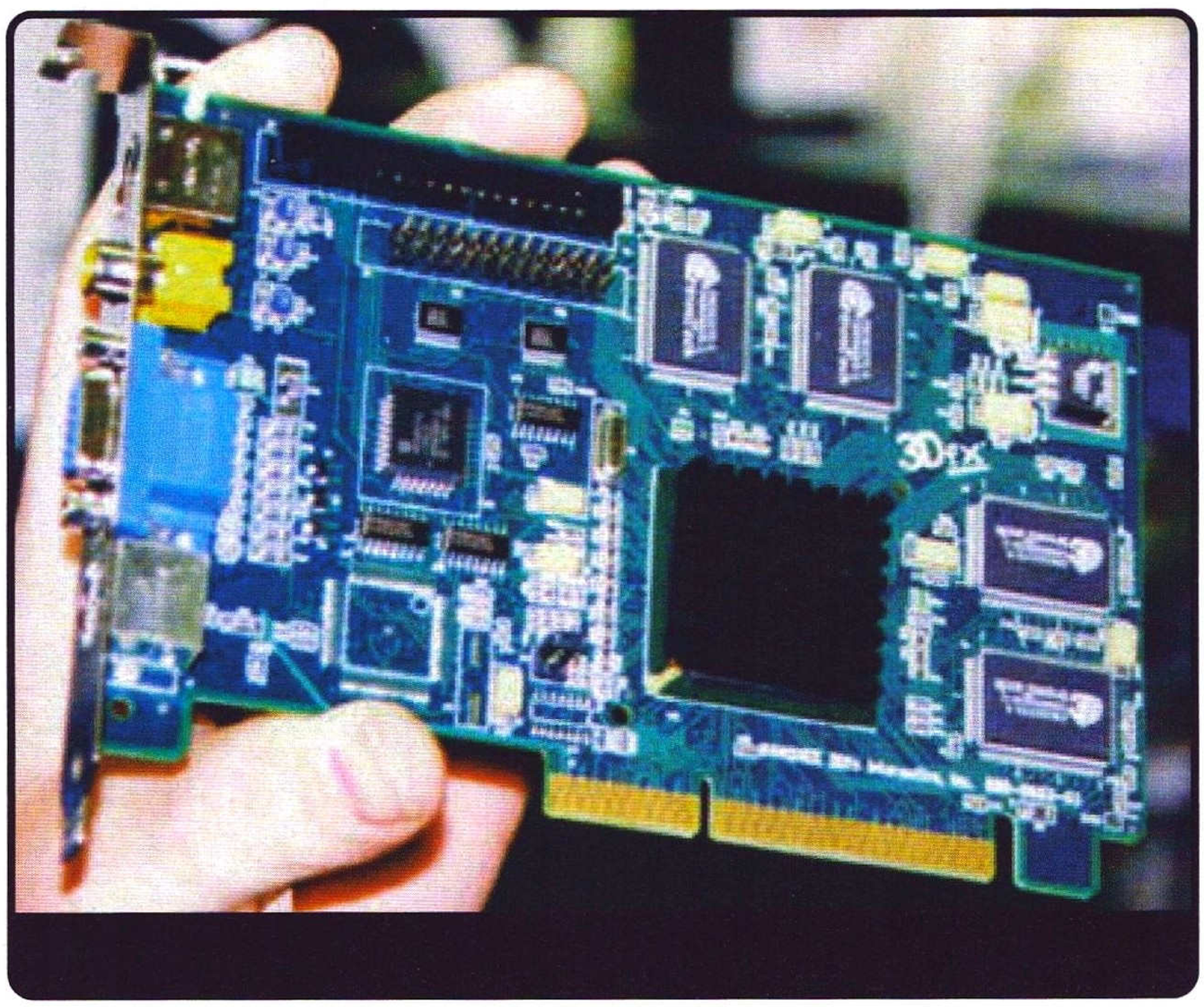
Il grande merito dei primi programmi applicativi e dei primi videogame fu proprio quello di "aprire" un mercato. Fino ad allora i nuovi microcomputer venivano acquistati da hobbisti unicamente per poter soddisfare il loro desiderio di possedere una machina su cui "smanettare", spendendo poche centinaia di dollari ed affidandosi alla vendita per corrispondenza. Ma con l'arrivo dell'Electric Pencil, del VisiCalc, del Wordstar e, perché no, di Adventure Land e di Micro Chess, anche il tipico "cittadino medio" aveva dei motivi per cui dotarsi di uno scatolone pieno di silico e circuiti integrati.

La domanda crebbe e si fece pressante, nacquero i primi negozi di vendita al dettaglio (come le catene Byte Shop o ComputerLand) e la miccia, accesa anni prima da Ed Roberts con il suo Altair, fece esplodere la bomba.

# Hardware

A cura di Giovanni Scarrone (giovanni@op3dfx.com)

## Un miraggio chiamato Banshee



La 3Dfx Interactive non si ferma mai e continua a stupire il mondo; non paga dell'enorme successo che il Voodoo sta riscuotendo ha deciso di lanciare la sua prima soluzione 2D/3D; in verità del Banshee, questo è il nome del nuovo chipset, erano già apparse alcune informazioni appena dopo il rilascio del primo Voodoo Graphics, ma a causa dei continui problemi e ritardi questo piccolo mostro sembrava sempre più un miraggio. Finalmente è stato ufficialmente annunciato e la 3Dfx ha dichiarato di voler stupire nel 2D come già successo con il suo primo prodotto dedicato alle tre dimensioni; il Banshee si basa su un architettura a 128 bit con tecnologia a 0.35 micron, RAMDAC integrata da 250 MHz., può supportare un encoder MPEG2 e Video, uscita TV digitale, da 4 a 16 MB di SGRAM o SDRAM da 100/125 Mhz. All'inizio sarà disponibile solo in versione PCI e AGP 1x, mentre quella AGP 2x sarà sviluppata e rilasciata solo in un secondo tempo; il Banshee è stato studiato appositamente per essere affiancato ad un Pentium2 con un effettivo guadagno in prestazioni del 25% se utilizzato con questa CPU. Nonostante sia stato ottimizzato per le applicazioni che girano sotto Windows e che sfruttano le DirectX, l'ultimo nato in casa 3Dfx garantisce piena compatibilità anche con i programmi DOS più datati. Per quanto riguarda il 3D la tecnologia deriva direttamente dal Voodoo e quindi sono garantite prestazioni elevate e supporto per tutte le API (Direct3D, Glide e OpenGL) con solo 2 piccole ma importanti differenze: possibilità di far girare le applicazioni accelerate anche in finestra e la presenza di un'unica unità dedicata all'elaborazione delle texture. Quasi dimenticavo: il Banshee può supportare risoluzioni fino a 1900x1440! Il successo è garantito e c'è chi non ha perso tempo: infatti esattamente due giorni dopo l'annuncio ufficiale da parte della 3Dfx Interactive, la Guillemot ha comunicato l'imminente messa in produzione della MAXi Gamer Phoenix che sfrutterà, neanche a dirlo, le grandi potenzialità del Banshee. Come se tutto questo non fosse sufficiente sembra che la 3Dfx stia lavorando ad un misterioso chip, nome in codice Rampage, che si avvarrà di tecnologia da 0.25 micron e che vedrà la luce nella seconda metà del 1999.

# Software Universe®

CONSOLES® department

**PUNTO VENDITA BRESCIA**
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

**PUNTO VENDITA CINISELLO B.- MI**
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

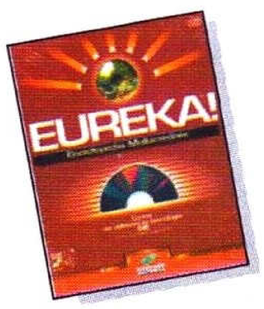
**PUNTO VENDITA CREMONA**
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

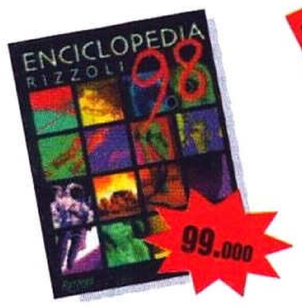
**PUNTO VENDITA MILANO**
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

**PUNTO VENDITA GALLARATE-VA**
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

## EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE



## GAMES MAC CD

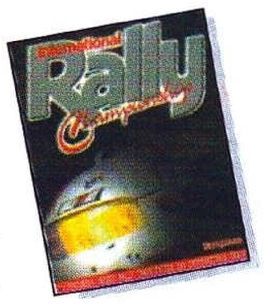
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

## ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

## GAMES CD

NOVITÀ IN USCITA - PRENOTATELI TELEFONICAMENTE

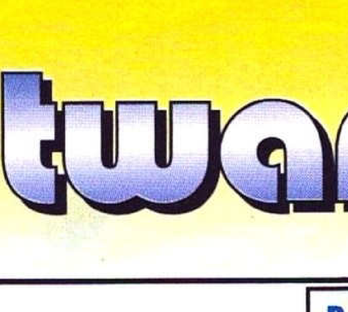


**Sei un rivenditore?**

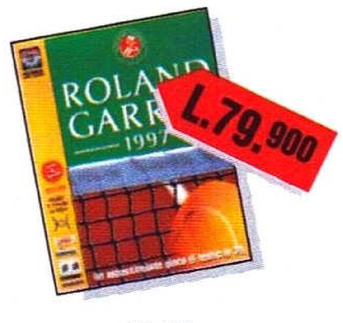
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Departement® Point?

telefona 02-42.22.684!

## GAMES CD



| | |
|---|---|
| 442 | 54.900 |
| 688 Hunter Killer | 94.900 |
| Ace Ventura (Ita) | 99.000 |
| Aftermath Command & Conquer | 49.900 |
| Andretti Racing (Ita) | Telefonare |
| ATF Adv.Tac.Fighter (Ita) | 49.900 |
| Atlantis (Ita) | 99.900 |
| Beast & Bumpkins (Ita) | 99.900 |
| Blood | 94.900 |
| Broken Sword 2 (Ita) | 94.900 |
| Bug Too | 89.900 |
| Bust a Move II | 49.900 |
| Carmageddon (Ita) | 89.900 |
| Civilization II (Ita) + scenari | 94.900 |
| Constructor (Ita) | 79.900 |
| Cricket 97 | 118.000 |
| Croc (Ita) | Telefonare |
| Dark Colony (Ita) | 94.900 |
| Dark Forces | 49.900 |
| Darklight (Ita) | 109.900 |
| Day of Tentacle (Ita) | 49.900 |
| Deadlock (Ita) | 49.900 |
| Diablo | 84.900 |
| Die Hard Trilogy (Ita) | 99.900 |
| Dig (Ita) | 49.900 |
| Dominion (Ita) | 94.900 |
| Doom II | 49.900 |
| Dragon Lore II (Ita) | 109.900 |
| Duke Nukem 3D | 49.900 |
| Duke Nukem 3D Atomic Ed. | 84.900 |




| | |
|---|---|
| Dungeon Keeper (Ita) | 79.900 |
| Ecstatica II (Ita) | 79.900 |
| EF 2000 (Ita) | 49.900 |
| F1 G.P.2 | 89.900 |
| F16 Fighting Falcon (Ita) | 94.900 |
| F22 Lightning II | 99.900 |
| Fade to Black (Ita) | 49.900 |
| Fifa 96 (Ita) | 49.900 |
| Fifa 97 (Ita) | 59.900 |
| FIFA: Route to World Cup (FIFA 98) | Telefonare |
| Fifa Soccer | 49.900 |
| Fifa Soccer Manager Data Disk | Telefonare |
| Fifa Soccer Manager (Ita) | 89.900 |
| Fighters Antology (Ita) | Telefonare |
| Formula Karts | 99.900 |
| Formula One 97 | 89.900 |

## GAMES CD

| | |
|---|---|
| Formula Uno Psyg. | Telefonare |
| Full Trottle (Ita) | 49.900 |
| Gabriel Knight II (Ita) | 124.900 |
| Galapados (Ita) | Telefonare |
| Goblins 3 (Ita) | 49.900 |
| Grand Prix II + GP Manager II (Ita) | 114.900 |
| Grand Prix Manager | 49.900 |
| GT Racing (Ita) | 77.900 |
| iF 22 Raptor (Ita) | 94.900 |
| Inca II | 39.900 |
| Independance Day | 79.900 |
| Indiana J. Fate of Atlantis (Ita) | 49.900 |
| Jack Kicklaus IV | 99.900 |
| Kick Off 98 | Telefonare |
| King Quest VII (Ita) | 49.900 |
| KKND (Ita) | 79.900 |
| KKND Xtreme | Telefonare |
| La Fabbrica dei Giochi (Ita) | 94.900 |
| Last Dynasty (Ita) | 49.900 |
| LBA 2 (Ita) | 99.900 |
| Leisure Suite Larry 7 (Ita) | 94.900 |
| Little Big Adventure | 49.900 |
| Longbow II (Ita) | Telefonare |

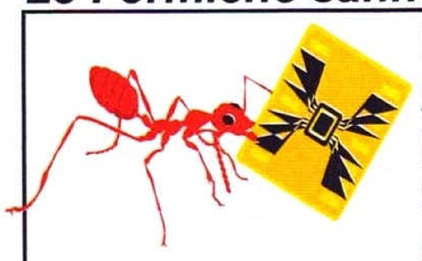
| | |
|---|---|
| Lords of the Realm 2 (Ita) | 94.900 |
| Lost In Time 1+2 | 49.900 |
| Madden 97 | 99.900 |
| Madden NFL 98 | Telefonare |
| Magic Carpet II (Ita) | 49.900 |
| Magic the Gathering (Ita) | 94.900 |
| Manx TT Sega | 79.900 |
| Max (Ita) | 94.900 |
| MDK (Ita) | 69.900 |
| Monkey Island I or II (Ita) | 49.900 |
| Moto Racer | Telefonare |
| Myst (Ita) | 74.900 |
| NBA Live 96 (Ita) | 49.900 |
| NBA Live 97 (Ita) | 69.900 |
| NBA Live 98 | Telefonare |
| Need for Speed II Special Ed. | Telefonare |
| NHL 97 | 69.900 |
| NHL 98 | Telefonare |
| Nirvana X Rom (Ita) | 69.900 |
| Nuclear Strike (Ita) | Telefonare |
| Pagan Ultima VIII | 49.900 |
| PGA 98 | Telefonare |
| PGA Tour 96 | 49.900 |
| Phantasmagoria II | 99.900 |
| Pod (Ita) | 94.900 |
| QAD (Ita) | 69.900 |
| Queen: The Eye | Telefonare |
| Rally | 39.900 |
| Rally: Intern. Championship (Ita) | 77.900 |
| Rebel Assault II (Ita) | 49.900 |
| Red Alert (Ita) | 89.900 |
| Resident Evil (Ita) | 94.900 |
| Ripper (Ita) 6 CD !! | 49.900 |
| Rising Land (Ita) | 94.900 |

## GAMES CD

| | |
|---|---|
| Road Rash (Ita) | 49.900 |
| Rolland Garros | 79.900 |
| Rugby League 97 | 124.900 |
| S.C.A.R.A.B. (Ita) | 69.900 |
| Sam & Max (Ita) | 49.900 |
| Screamer II | 69.900 |
| Scudetto II (Ita) | 74.900 |
| Scudetto II (Ita) Upgr. | 54.900 |
| Sea Wolf (Ita) | 49.900 |
| Sensible World of Soccer 2000 | 89.900 |
| Shadows of the Empire (Ita) | Telefonare |
| Single Peak (Ita) | Telefonare |
| Strike Commander | 49.900 |
| Super Karts | 49.900 |
| Super Puzzle Fighter 2 | 49.900 |
| Super Street Fighter II (Ita) | 39.900 |
| System Shock | 49.900 |
| Ten Pin Alley | 89.900 |
| Tenka | 79.900 |
| Terminator Skynet | 64.900 |
| Test Drive IV (Ita) | Telefonare |
| The curse of Monkey Island (Ita) | Telefonare |
| Theme Hospital (Ita) | 99.900 |
| Tie Fighter Collector | 49.900 |
| Timeshock (Ita) | 89.900 |
| Tomb Raider | 94.900 |
| Tomb Raider 2 | Telefonare |
| Top Gun (Ita) | 49.900 |
| Torin's Passage(Ita) | 39.900 |
| Trucks (Ita) | 94.900 |

| | |
|---|---|
| Turok | 79.900 |
| U.S.Navy Fight. Gold | 49.900 |
| UEFA Champions League | 77.900 |
| Under a Killing Moon (Ita) | 59.900 |
| War Craft 2 (Ita) | 94.900 |
| Wing Commander III | 49.900 |
| Wing Commander: Wing Prophecy | Telefonare |
| Wings of Glory | 29.900 |
| Woodruff (Ita) | 49.900 |
| World Wide Soccer Sega | 94.900 |
| X Files (Ita) | Telefonare |
| X Wing Enhanced | 49.900 |
| X Wing Vs. Tie Fighter | 79.900 |
| X-Com Apocalypse | 94.900 |
| Yoda Stories (Ita) | 49.900 |
| Zero Zone (Ita) | Telefonare |

***Le Formiche sanno risparmiare...formichi anche Tu?***



Pentium Intel 200 MMX - Minitower
Mother Board 512 kb - 32Mb RAM Edo
HD 2,5 Gb - SVGA S3 Virge 2Mb - CD 24x
SB 16 Comp. - Casse 80 Watt - FDD 1,4 Mb
Mouse 3T - Tast. 105 Tasti ITA Windows 95
Works 95 - Abb.12 Mesi a Internet Full Time.

**= L. 2.099.000**
PREZZI IVA INCLUSA

Monitor 14" digitale Goldstar
3 anni garanzia L. 399.000

**INTERNET**
Abbonamento 12 mesi full time in offerta acquistando una enciclopedia su cd-rom
**a lire 49.900**
IVA INCLUSA

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSi

**PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA**

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
**DICONO NO** ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

**Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72**

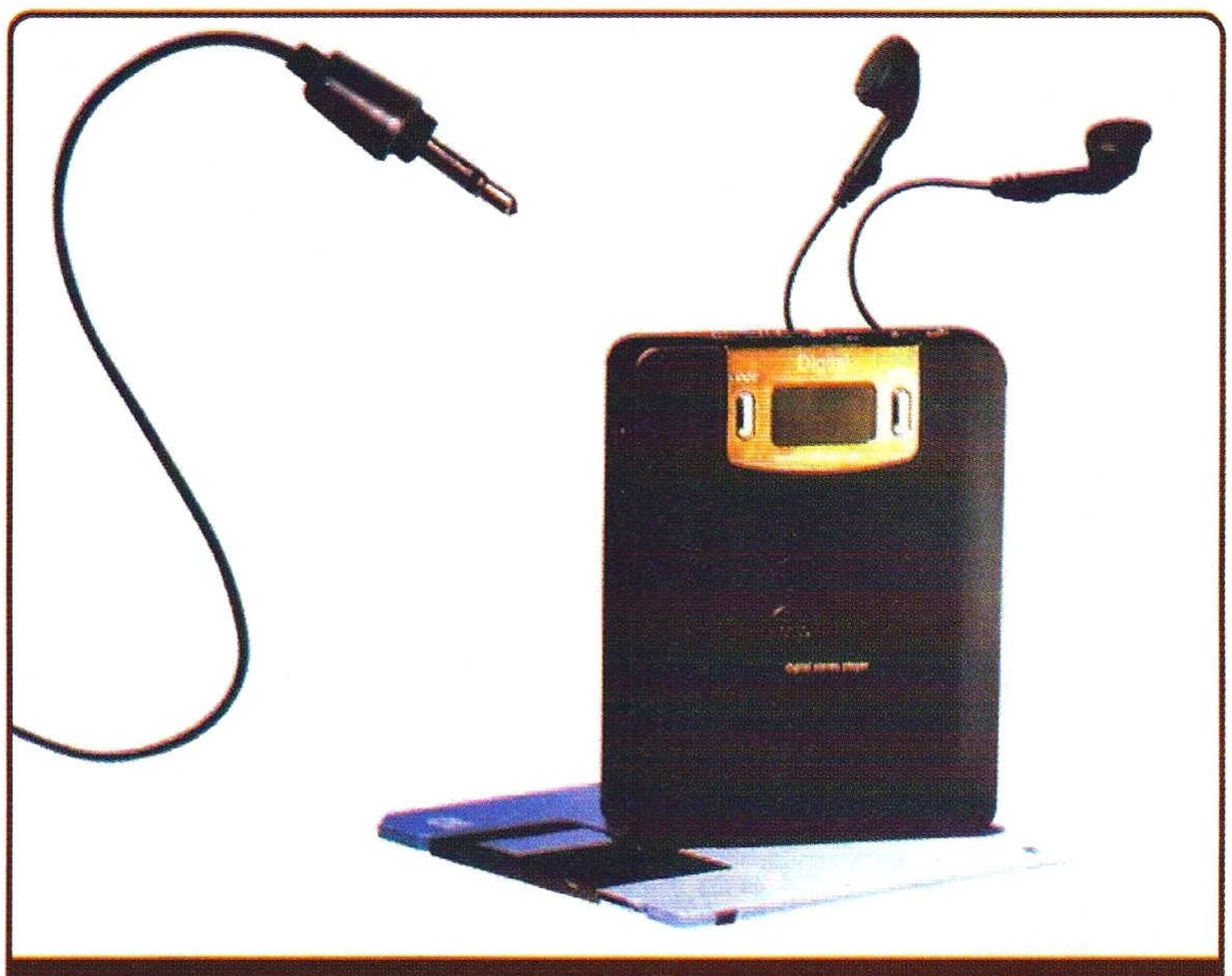
**Tel. 02 - 42 300 10**

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

# MP3 mania

A cura di Giovanni Scarrone (giovanni@op3dfx.com)

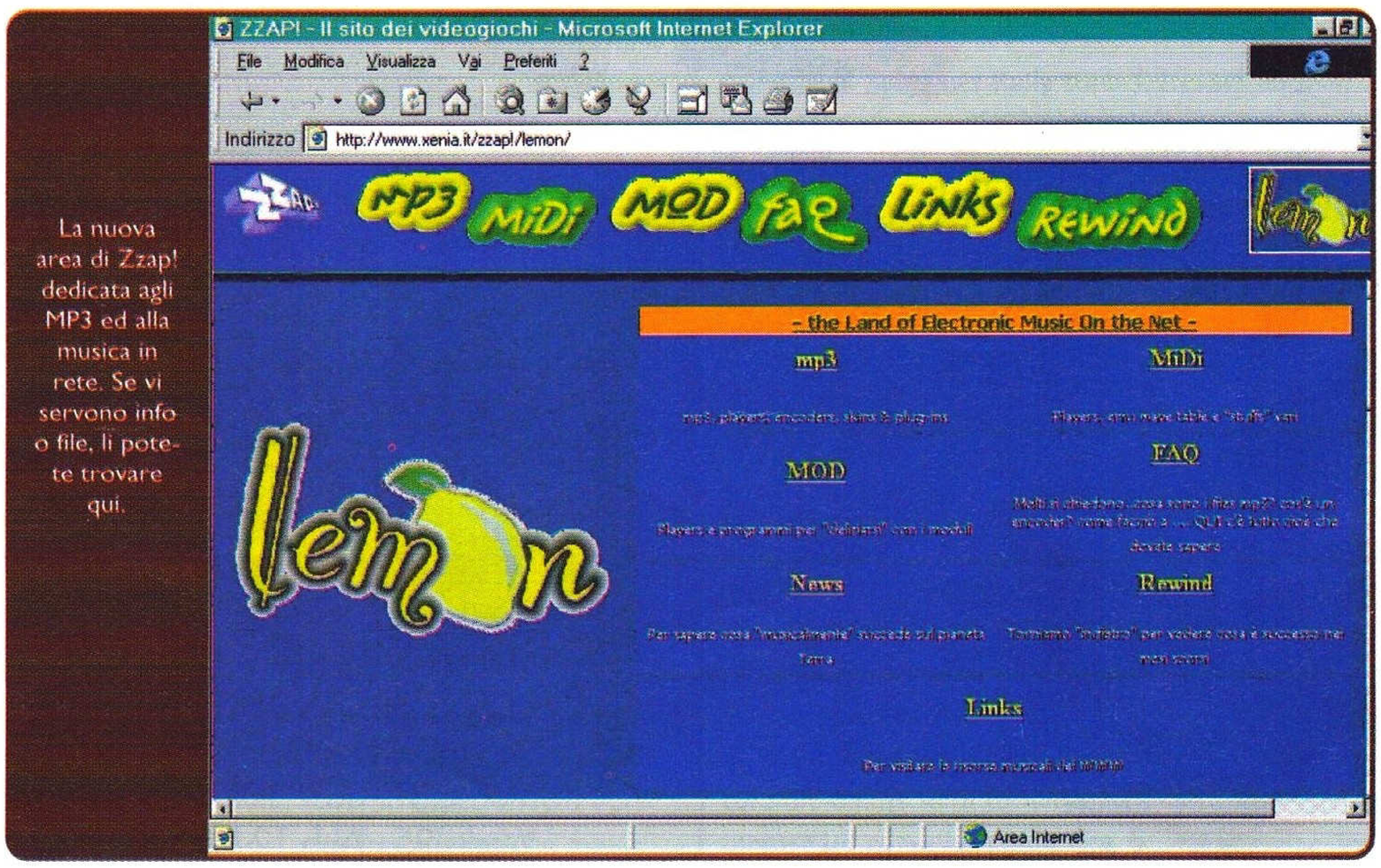
E' scoppiata la MP3 mania; negli ultimi mesi la rete è stata letteralmente invasa e l'argomento ha subito monopolizzato l'attenzione: i siti e le iniziative, neanche a dirlo, sono subito sbocciati a grappoli (bella forma verbale... Infatti l'uva notoriamente sboccia... NdMAO) e di conseguenza anche polemiche e problematiche varie. I file MP3 sono file audio compressi che mantengono un'altissima qualità e normalmente sono utilizzati per compattare in pochi mega intere canzoni; è possibile trovare qualsiasi brano più o meno recente e sono presenti anche collezioni di mp3 divise per tematiche. Il Progetto Prometeo (http://www.poli.studenti.to.it/prometeo), per esempio, è un'iniziativa che si propone di raccogliere le sigle italiane dei cartoni animati giapponesi trasmessi in Italia alla fine degli anni '70 e all'inizio degli anni '80; ma oltre alle sigle dei cartoon, peraltro gettonatissime, qualsiasi canzone di qualsiasi genere è reperibile facilmente attraverso siti e motori di ricerca dedicati esclusivamente all'argomento. I download sono semplificati dalle esigue dimensioni dei file e non vi sarà difficile riempire l'hard-disk con decine di mp3. La mania è scoppiata e noi di PC Force cercheremo di spiegarvi più approfonditamente i vantaggi ed i problemi legati a questo formato, ma dato che vogliamo stupirvi con effetti speciali sul sito della XENIA è nato Lemon, il nuovo punto di riferimento italiano sull'MP3 e sulla musica elettronica in rete: www.xenia.it/zzap!/lemon/



L'MPman permette di poter ascoltare ovunque i propri file mp3 preferiti.

## Il formato MP3

L'MP3, o MPEG Layer 3, è un formato sviluppato in Germania presso il Fraunhofer Gesellschaft Research Institute e che permette la compressione audio senza perdita di qualità; utilizzato in origine per comprimere i canali televisivi ad alta definizione, l'MP3 si è rivelato particolarmente adatto per i file audio. Lo sviluppo è stato portato avanti in questa direzione e il risultato è la compressione di un file audio con rapporto di 1 a 12 rispetto all'originale mantenendo inalterata la qualità: in pratica un file wave a 44100Hz e 112Kbit/s (qualità CD) da 50 MB può essere convertito in un mp3 da 4 MB conservando le stesse caratteristiche. Come potete facilmente intuire i vantaggi sono molti: oltre ad una maggior facilità di diffusione e distribuzione dei file attraverso la Rete, è possibile salvare su un singolo CD-R un numero spropositato di file MP3 contro un numero sempre più limitato di tracce audio ma soprattutto è sufficiente una configurazione hardware base per poter far girare i programmi per la lettura degli MP3 (un Pentium qualsiasi, in alcuni casi basta anche un 486). Il processo di compressione di un file wave è semplicissimo

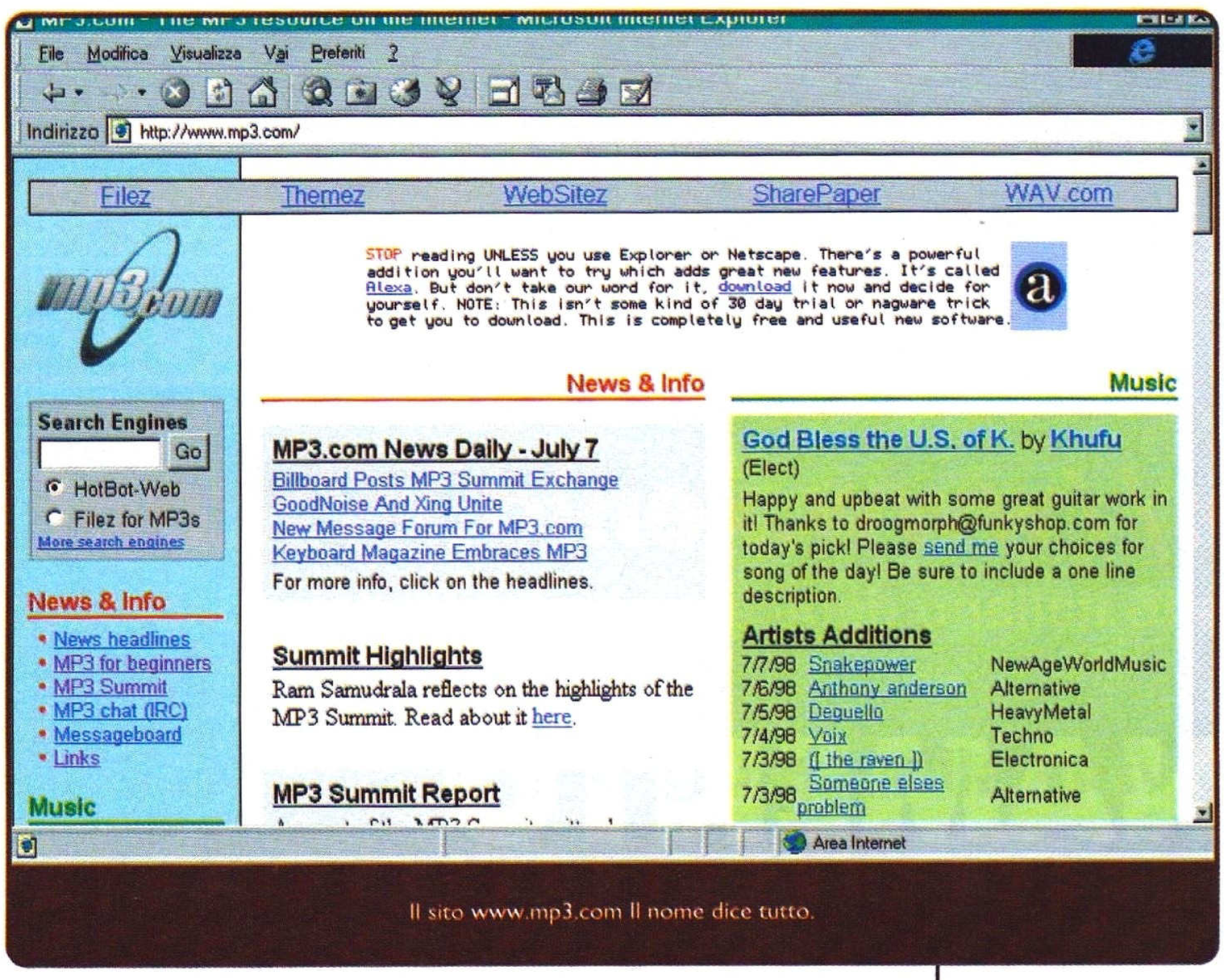



La nuova area di Zzap! dedicata agli MP3 ed alla musica in rete. Se vi servono info o file, li potete trovare qui.

ed alla portata di tutti: prima di tutto è necessario munirsi dell'encoder e del decoder, due piccoli programmi per DOS facilmente reperibili in rete; il primo permette di comprimere il wave in mp3 potendo scegliere anche la qualità, il secondo serve per il processo contrario.

## Copyright e pirateria

Il grande problema dei file MP3 è la violazione dei diritti d'autore; la questione ha suscitato ampie discussioni che hanno evidenziato la difficoltà nel trovare un'uniformità di giudizio. Negli Stati Uniti molti siti sono stati costretti a chiudere (con tanto di denuncia) mentre in molti paesi, come l'Olanda, fino a pochi mesi fa era perfettamente legale diffondere e scambiare questo tipo di file. Sull'argomento, Frank Creighton, vice presidente dell'Associazione dell'Industria Discografica Americana ha dichiarato: "Sebbene l'MP3 non abbia ancora causato perdite rilevanti alle case discografiche, la violazione del copyright è un crimine serio. Scaricare dal Web canzoni senza pagarne i relativi diritti d'autore è come entrare in un negozio di dischi e rubare un CD"; in risposta Michael Robertson sostiene dalle pagine di www.mp3.com: "L'MP3 non è illegale, è semplicemente un formato. In tutto il mondo è perfettamente legale fare delle copie dei propri CD o scambiarsi brani con l'autorizzazione di chi ne detiene i d ritti d'autore; il problema è che in molti utilizzano l'MP3 per far circolare musica sulla Rete senza rispettare i diritti d'autore, esattamente come prima avveniva tramite le comuni audio cassette". La soluzione a questo problema sembra molto lontana e già si parla di risolverlo attraverso il successore dell'MP3, l'MPEG-2 AAC (Advanced Audio Control) battezzato anche MP4: questo formato promette una compressione doppia rispetto all'MP3 e la necessità di una chiave digitale che ne impedirebbe la riproduzione su PC diversi da quello con il quale si è scaricato il file. Non so quanto questo servirà realmente ad impedire la violazione dei diritti d'autore, ma sicuramente smorzerà almeno in parte le polemiche. L'MP3 si sta comunque affermando come uno standard attraverso le applicazioni legali: non sono pochi i gruppi emergenti che per farsi conoscere rilasciano gratuitamente le loro canzoni, le radio che sempre più numerose ricorrono all'MP3 per trasmettere anche in Rete o i programmatori che scelgono questa soluzione sia per PC sia per console. Addirittura durante le olimpiadi invernali di Albertville le radio tedesche hanno utilizzato questo formato per trasmettere dalle varie postazioni alla sede centrale attraverso linee ISDN.



Il sito www.mp3.com Il nome dice tutto.

## MP3: oltre il PC

Il grande e inaspettato successo riscosso dal formato mp3 ha notevolmente ampliato gli orizzonti per questo tipo di file; fino ad ora è stato essenzialmente diffuso attraverso i Personal Computer, ma il futuro potrebbe riservare grandi novità portando l'MP3 al di fuori dei PC. Le ridotte dimensioni e l'elevata qualità hanno convinto anche le grandi case discografiche, che in principio avevano snobbato questa soluzione ad investire in questo progetto: la possibilità di ottimizzare lo spazio sui sempre più affollati CD e la facilità di diffusione (con tutti i problemi annessi che ho precedentemente descritto) sono solo alcuni degli enormi vantaggi che questo tipo di compressione può portare al mondo della musica. In attesa di un'improbabile commercializzazione di CD contenenti centinaia di file MP3, in sostituzione della classica ventina (quando va bene!) di tracce audio, utilizzabili con qualsiasi lettore CD e Hi-Fi, alcune soluzioni alternative sono già diventate realtà: infatti è già in vendita un'evoluzione del classico Walkman, ribattezzato Mpman, in grado di immagazzinare un numero limitato di file mp3 e di riprodurli esattamente come se si trattasse di walkman o, data la qualità, di un lettore CD portatile. L'Mpman è dotato di flash memory, 32 o 64 MB per la versione più costosa, nella quale è possibile copiare i file audio collegando direttamente questo gingillo al PC attraverso un cavo parallelo; chiaramente la quantità limitata di memoria e la scelta di non utilizzare dischi o cartucce hanno portato parecchie critiche a questo tipo di soluzione. Comunque siamo solo all'inizio e sono previste anche nuovi tipi di autoradio e lettori vari, ma tutto sarà condizionato dalla libertà di diffusione che sembra sempre più in pericolo.

WinAmp è il miglior lettore per file mp3.

E per questo mese ci fermiamo qui, ma ritorneremo sull'argomento già a partire dal mese prossimo cercando di addentrarci nell'Universo MP3 andando alla scoperta dei programmi e delle utility.

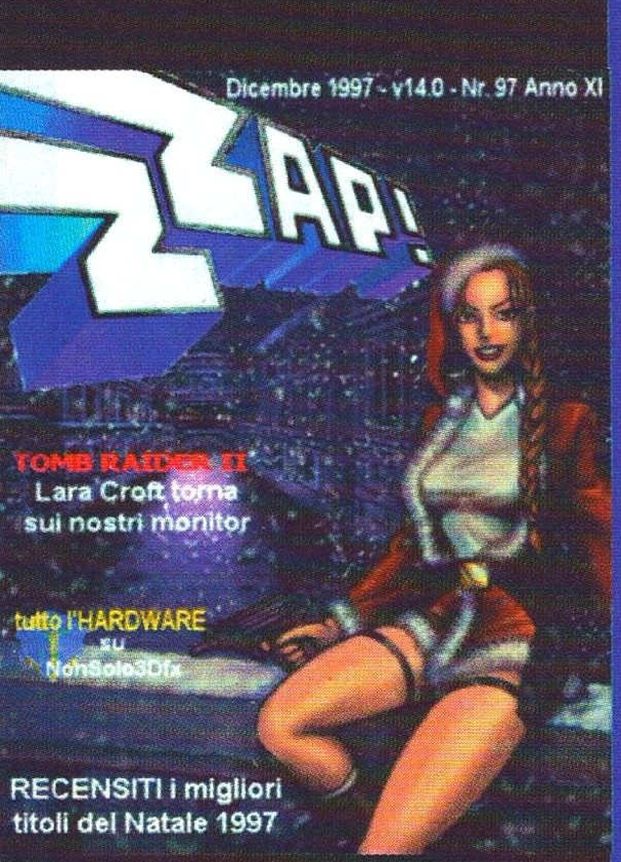
xenia on line

**presenta**

xenia on line

**http://www.xenia.it**

# ZZAP!




nuovo server
+VELOCE!!!

## http://www.xenia.it/zzap!

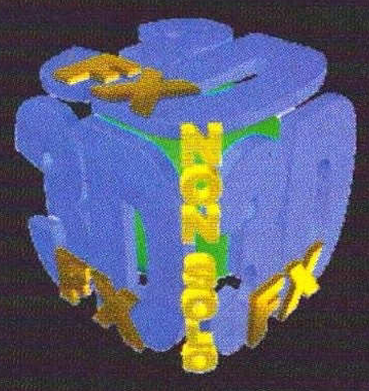
**Il più bel sito italiano dedicato al mondo dei videogiochi**

# AGGIORNAMENTO QUOTIDIANO!

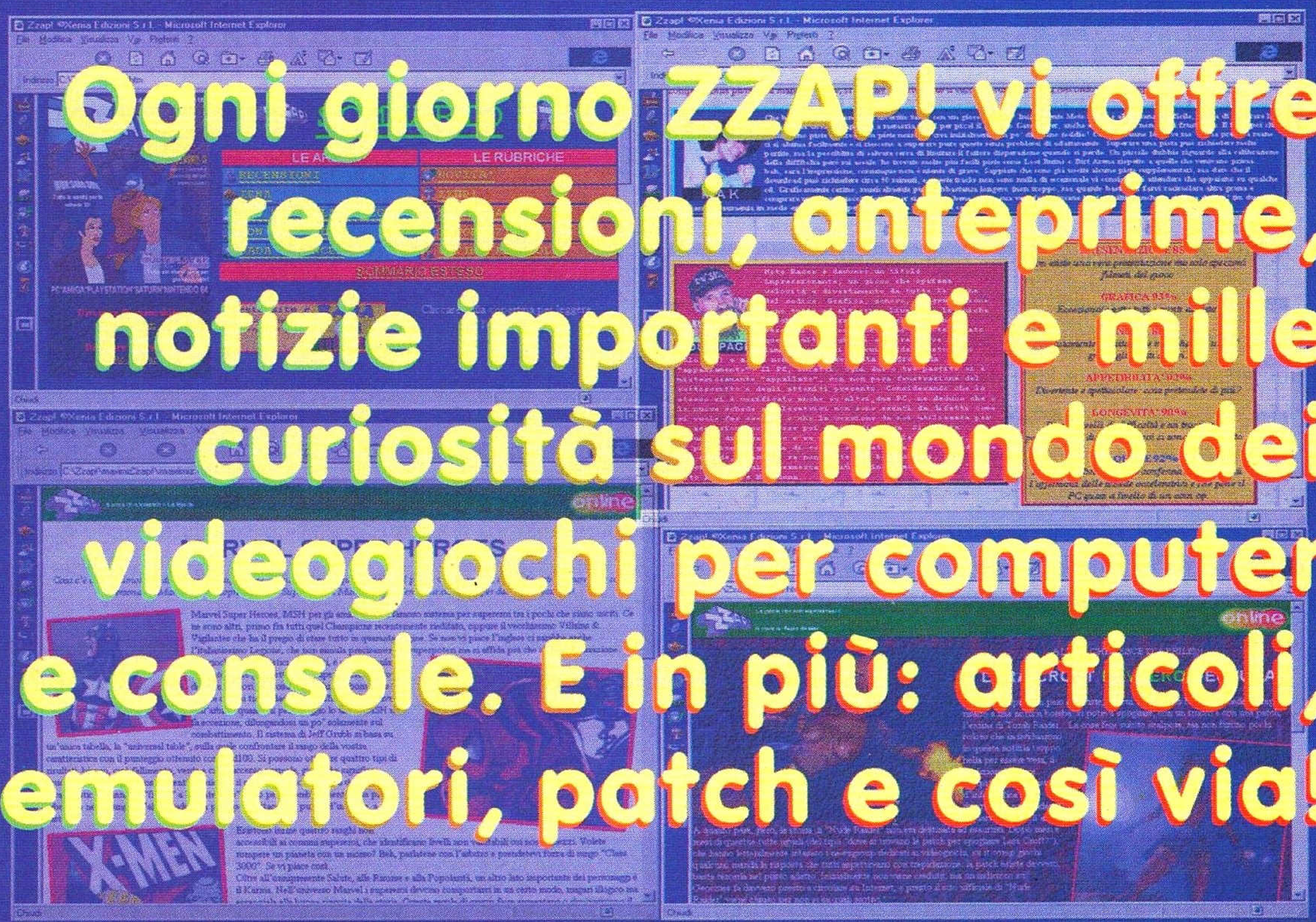
Tutto sugli emulatori, per rivivere le emozioni del passato sul proprio computer

The MULTIPLAYER zone

Tutto ciò che vi serve per giocare in rete




News, patch, informazioni tecniche e driver per tutte le schede acceleratrici 3D



**Ogni giorno ZZAP! vi offre recensioni, anteprime, notizie importanti e mille curiosità sul mondo dei videogiochi per computer e console. E in più: articoli, emulatori, patch e così via!**

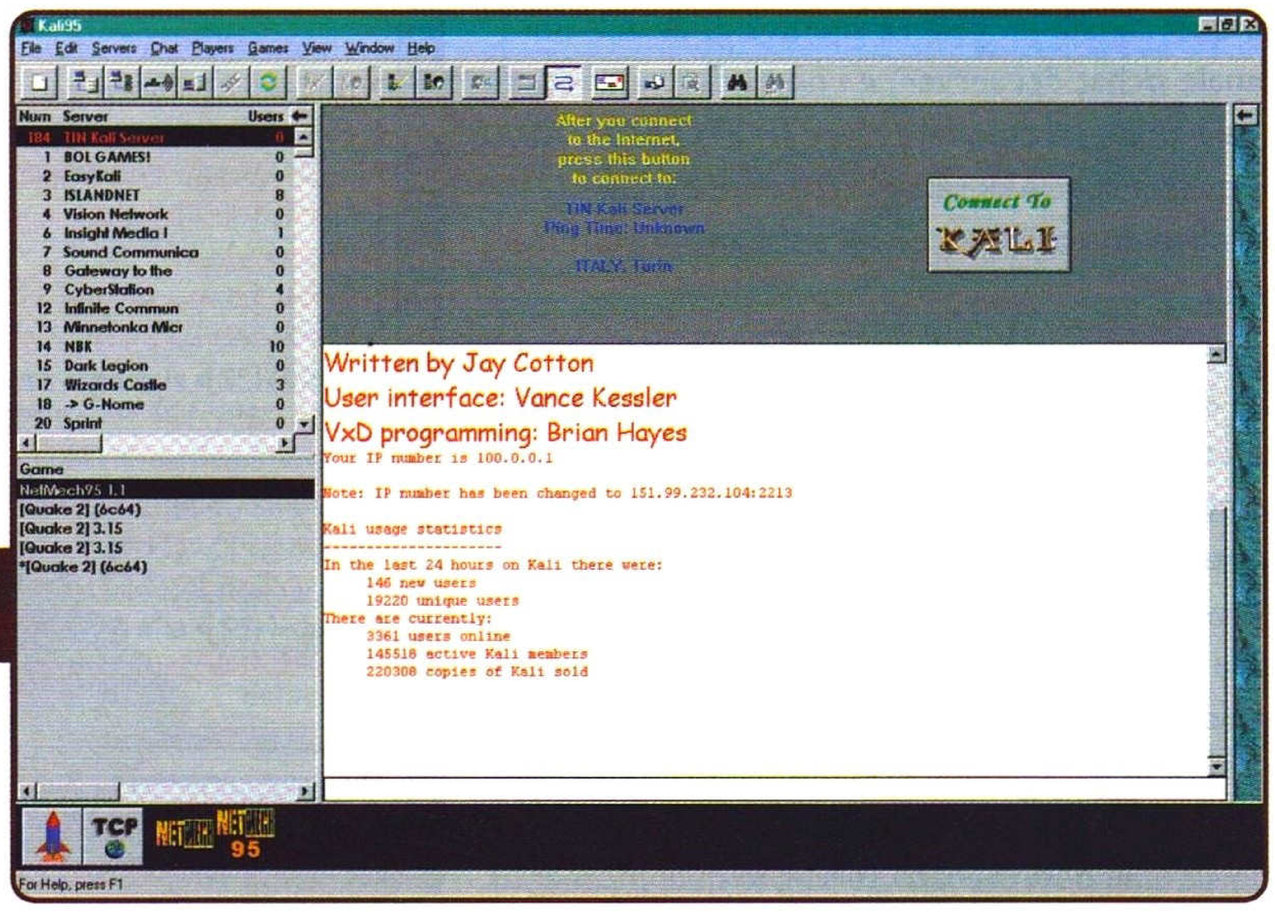
# KALI, UNA DEA NEL PC

A cura Roberto "Icelord" Fumarola (icelord@sienanet.it)

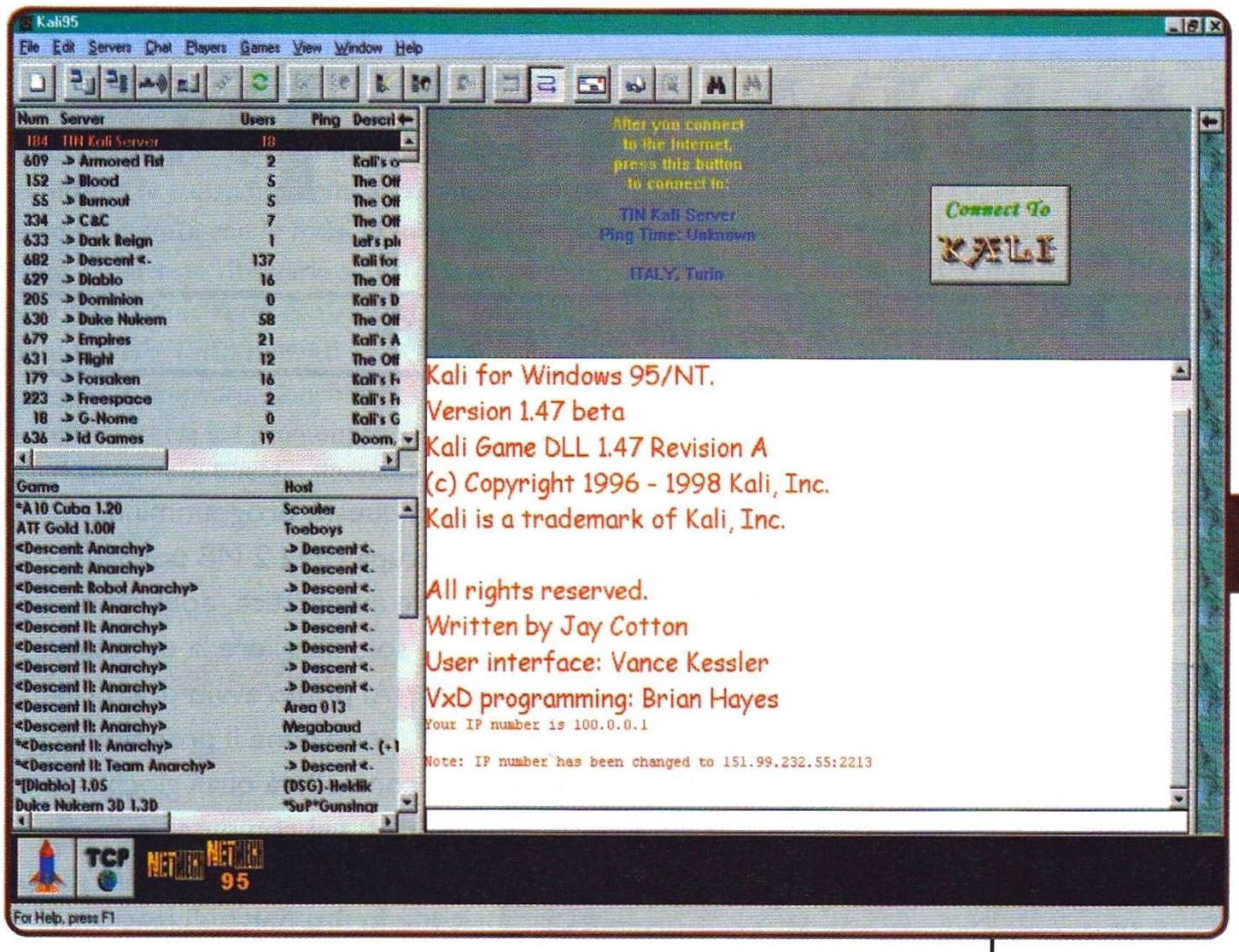
A chi di voi è capitato di collegarsi e di aver voglia di giocare a qualche gioco, ma di non sapere come si fa?
O ancora, non sapere come contattare altra gente che abbia voglia di fare una sana partitina?
Molti di voi useranno IRC o ICQ per incontrarsi, ma poi per lanciare il gioco bisogna uscire da questi programmi, scambiarsi gli IP e poi, finalmente giocare.
Avreste voglia di un programmino che vi permetta di incontrare gente che abbia voglia di giocare senza mandare messaggi a destra o a manca?
Avreste voglia di avere tra le mani un programmino che gestisca la creazione o la connessione ad una partita immediatamente come in una rete locale (LAN) e senza scambiarsi gli IP?
La risposta a queste domande esiste ed è KALI.
Questo programma rende la vita del videogiocatore su Internet molto più semplice e soprattutto offre molti spunti ed occasioni per conoscere tanta altra gente con il nostro stesso hobby, il videogioco.
Un'occhiata superficiale ci rivela un sistema di chat molto simile ad IRC, integrato ad un sistema per gestire partite in rete del tutto trasparente agli occhi dell'utente e molto funzionale.
Nato circa 4 anni fa, ai tempi di Warcraft 2, è giunto, al momento in cui scrivo, alla versione 1.47 e supporta già più di 50 giochi, dai più datati ai più recenti.
Tra i titoli più recenti che godono di pieno supporto troviamo Starcraft, Quake 2, Total Annihilation, Unreal, Dark Omen, Lemmings Paintball, Outwars.
La lista completa la potete comunque verificare sul sito della Kali stessa all'indirizzo http://www.kali.net (FOTO A)
Vi anticipo che la lista dei giochi supportati viene aggiornata costantemente man mano che vengono rilasciati nuovi titoli.

A

Ed adesso vediamo un po' come funziona questo programmino.
Una volta scaricato il file di setup che occupa circa 2 MB possiamo procedere all'installazione completamente automatica, dobbiamo solo scegliere la directory.
Al primo avvio dopo l'installazione il programma controllerà quali giochi sono installati nel computer e configurerà automaticamente le icone in una barra di lancio molto funzionale. L'utilizzo di questa barra lo chiarirò più in là quando parlerò di come fare per partecipare o per creare un gioco.
Adesso non ci rimane che collegarci a Internet e testarne il funzionamento.
La schermata principale del programma è divisa in una finestra centrale dove appaiono i messaggi di benvenuto inviati dal server principale (traker) il quale vi dirà quanti utenti sono connessi in quel momento e se ci sono aggiornamenti del software scaricabili (FOTO B).
Sulla sinistra avrete la lista dei server attivi ( FOTO C). Per ogni server vengono fornite alcune informazioni, come la locazione geografi-




B



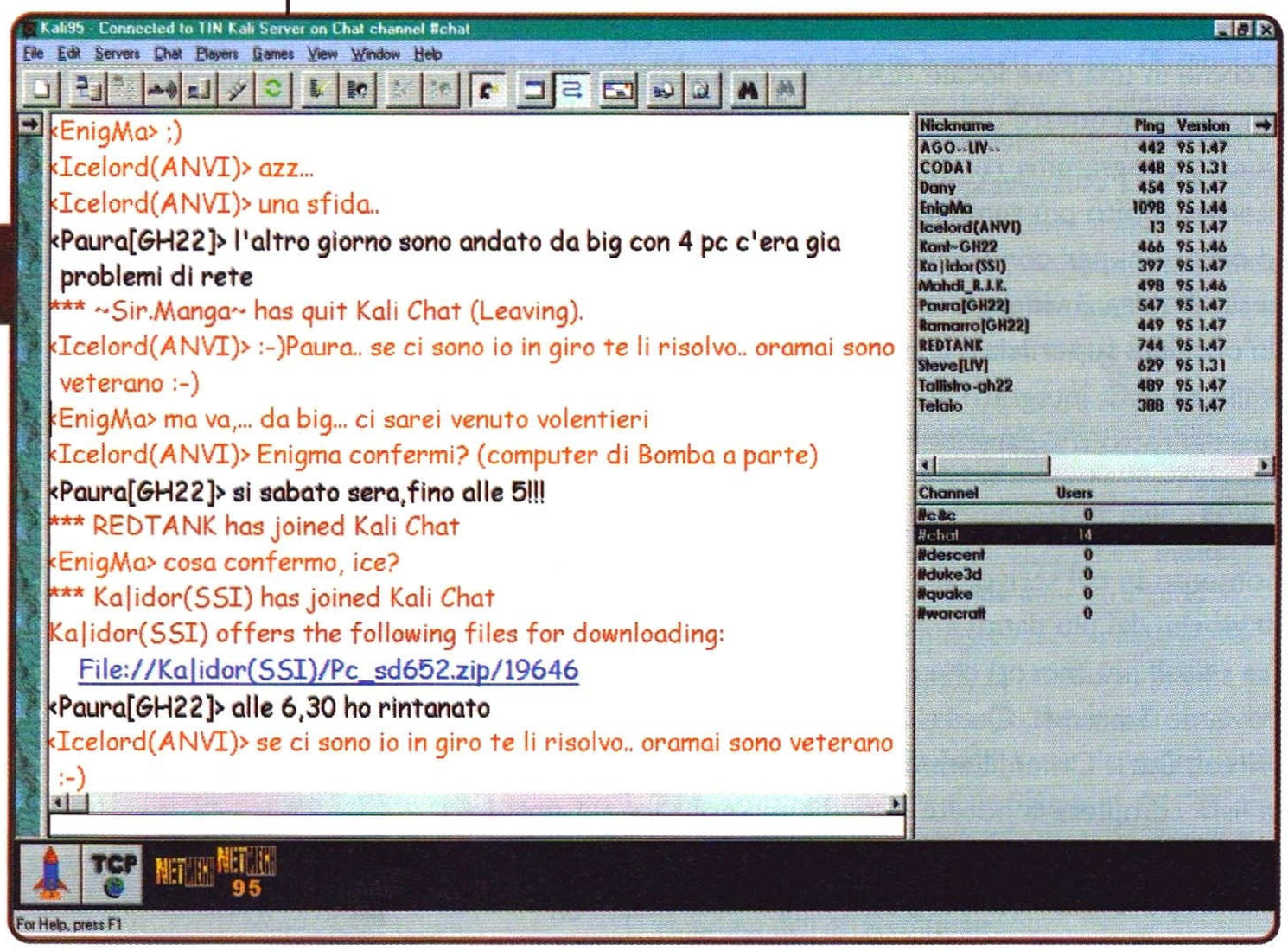

ca, il ping ed il numero di utenti connesso in quel momento.
Il ping è un parametro molto importante da tenere sempre in considerazione quando si sceglie il server nel quale entrare o il gioco al quale partecipare, questo perché il ping indica il ritardo con cui riceviamo i pacchetti di dati da quel determinato computer, quindi connettendoci ad un server o ad un gioco con ping molto elevato avremo un gioco pressoché ingiocabile in quanto a scatti, o una chat nella quale i messaggi ci arrivano con un bel po' di ritardo.
Ovviamente questo accade in genere se scegliamo server molto lontani, ma non accade mai (o quasi) se ci connettiamo a server Italiani o comunque se giochiamo con altri connazionali (FOTO D).
Cliccando due volte su un server si viene automaticamente connessi e inseriti in una vera e propria chat room molto simile a IRC, come dicevo prima.
Nello schermo principale potremo vedere i messaggi inviati dagli altri, mentre sulla destra abbiamo a disposizione in alto e in basso, rispettivamente, la lista dei nick connessi in quel momento su quel canale (in genere si entra di default nel canale #chat del server) e i nomi degli altri canali presenti su quel server (FOTO E).
In questa specie di sala di attesa è possibile, oltre che parlare con gli altri, anche scambiarsi file.
La vera forza di Kali è quella di unire una chat in cui è possibile mettersi d'accordo su cosa giocare con la possibilità di lanciare il gioco immediatamente e semplicemente tramite la barra presente in basso in cui sono presenti le icone del software installato sul computer.
Una volta lanciato il gioco scelto, Kali chiuderà la sezione di chat per limitare la banda sprecata e resterà in background creando una LAN virtuale tra i computer che hanno lanciato quel programma su quel determinato server in quel momento.

Nei menù relativi al multiplayer del gioco dovrete selezionare "IPX" come tipo di gioco. Fatto questo, sarete in grado di vedere chi ha creato il gioco ed unirvi ad esso o decidere di ospitare voi un gioco, queste scelte saranno fatte poi in base a cosa avete deciso in chat con gli altri e alle impostazioni che possono variare da gioco a gioco.
Di solito il gioco è creato da chi ha il collegamento più veloce o comunque più stabile in modo che tutti possano giocare nel migliore dei modi.

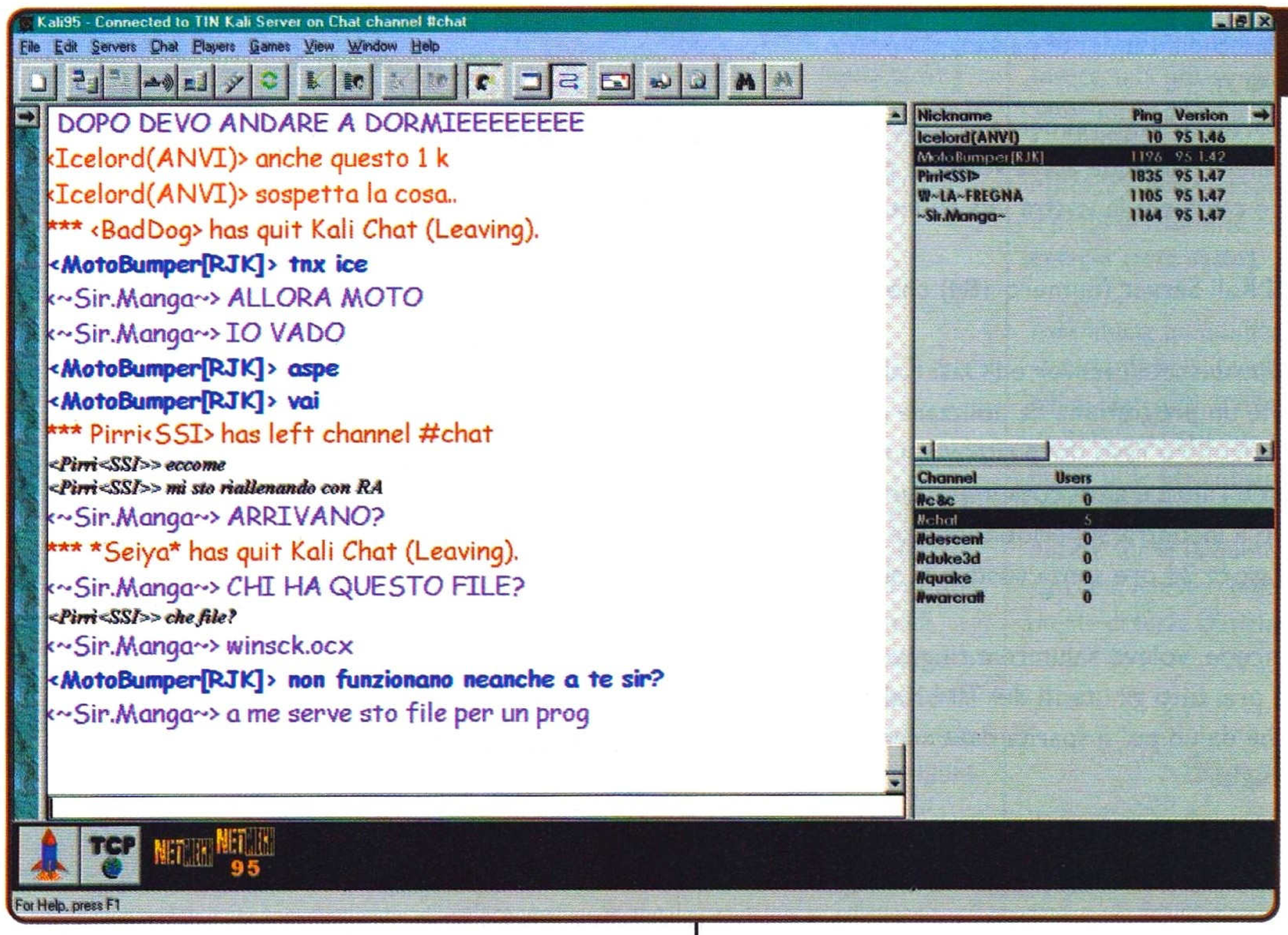
C

Il limite di giocatori che possono prendere parte ad una partita è limitato solo al massimo consentito dal gioco stesso o dal collegamento di chi ospita la partita.
Un'altra possibilità di gioco offerta da Kali è quella di poter creare delle Lobby esterne ad un server, ovvero potete lanciare voi una "stanza" di attesa per un gioco specifico e per il quale decidete voi i parametri principali, come ad esempio la mappa da utilizzare, il ping massimo per poter accedere al vostro gioco, il numero massimo di giocatori ed altre impostazioni ancora.
Per far ciò basta selezionare l'icona con il razzo presente nella barra inferiore di Kali e scegliere il gioco.
La differenza da ciò che ho illustrato prima è che qui non lanciate subito il gioco ma create una mini chat nella quale aspettate l'ingresso di altri giocatori per poi partire tutti insieme.
In questo caso il gioco da voi creato sarà visibile a tutti gli utenti Kali di tutto il mondo nella finestra sotto quella in cui vengono mostrati i server generici.
Questo tipo di gioco può interessare chi ha voglia di conoscere altra gente casualmente e di fare partite di allenamento per un determinato gioco scontrandosi con perfetti sconosciuti.
Quando si entra in una di queste sale di aspetto troverete un'interfaccia molto simile a quella della chat di un server, vedrete i nick di

D



chi è già pronto per giocare e nel caso il server intenda utilizzare una mappa che voi non possedete, per la maggior parte dei giochi il download della stessa è automatico (come in Starcraft o Age of Empire).
Quando il server deciderà che il momento di partire è arrivato, il gioco verrà lanciato automaticamente, poi basterà cercare una partita il multiplayer su rete IPX, e troverete e connettervi al server che verrà visualizzato.
Per connettersi ad uno di questi giochi basta cliccare due volte, come per i server, nella finestra denominata "Game".
Un'altra caratteristica che rende molto flessibile Kali è la possibilità di selezionare varie impostazioni di rete, come ad esempio la possibilità di far scartare i pacchetti fuori ordine o di diminuire il packet ratio, ovvero la frequenza con cui il vostro computer tiene aggiornato il gioco spedendo o ricevendo pacchetti di dati.
Molto spesso, per connessioni lente, questo può aiutare molto per migliorare la qualità di gioco con qualche piccolo sacrificio, come ad esempio veder saltare alcune volte io gioco. Questo però è più sopportabile del così detto "lag" che tende invece a bloccare del tutto l'azione per qualche secondo.
Per poter usufruire del servizio offerto da Kali bisogna acquistare un numero seriale per abilitare il client a tutte le funzioni, infatti il software che scaricherete dalla rete ha una limitazione a 15 minuti nell'utilizzo scaduti i quali bisogna riavviare il programma per rientrare su un server. Il client senza il numero seriale ha anche altre limitazioni come ad esempio non è in grado di scaricare o mandare file o creare un gioco, ma da accesso alla chat e comunque permette di partecipare a qualsiasi gioco creato da altre persone.
La licenza costa davvero poco ed è a vita e quindi valida per tutte le versioni future di Kali.
Si può acquistare il serial direttamente dalla Kali Inc. per 20$ sul loro sito all'URL http://www.kali.net con carta di credito, oppure se diffidiamo degli acquisti fatti in questo modo o se volete avere supporto direttamente in Italia potrete rivolgervi direttamente al distributore esclusivo per il nostro paese dei codici Kali, ovvero la Stardust Tecnology raggiungibile all'URL http://www.stardust.it/kali.htm al prezzo di 42.000 + IVA.




E

Per i soci dell'Associazione Nazionale Videogiocatori Italiani (http://www.anvi.it) il costo della licenza è di lire 38.000 + IVA grazie ad un accordo con la stessa Stardust (info@anvi.it).
Giustamente starete pensando che sistemi di gioco multiplayer come Kali sono distribuiti già dalle software house assieme ai propri prodotti, come ad esempio Battle Net.
O ancora, ci sono altri servizi a pagamento oltre oceano come TEN o MPlayer, perché scegliere Kali?
Vero, perché la scelta dovrebbe ricadere proprio su questo programma?
Vediamo di analizzare le differenze tra i servizi sopra citati e il programma oggetto dell'articolo.
Innanzi tutto i programmi forniti dalle software house si appoggiano su server proprietari e spesso centralizzati, quindi con un carico di lavoro non indifferente e nella maggior parte dei casi quando si gioca, i pacchetti dati vengono mediati da questi server che, se per un americano possa risultare accettabile in quanto il ping per loro non ne risente troppo, per noi che dobbiamo attraversare l'oceano e con collegamenti tutt'altro che veloci dall'Europa verso l'America, i ritardi potrebbero risultare elevatissimi, rendendo il gioco poco entusiasmante o addirittura snervante. Non a caso in Italia (ed anche in altri paesi) per giocare a Diablo o anche per il più recente Starcraft, si utilizza più volentieri Kali invece del servizio della Blizzard, che grazie al decentramento della gestione dei giochi permette un gioco più veloce tra connazionali e non solo, proprio perché i pacchetti transitano solo tra i computer interessati alla partita e non anche attraverso un server esterno che controlla lo stato del gioco.

Per gli altri servizi a pagamento oltre agli inconvenienti comuni a quelli dei programmi proprietari delle software house perché anche in questi casi di solito è il server stesso che controlla il transito dei pacchetti durante il gioco, c'è da aggiungere che i programmi di gestione e di accesso sono spesso scaricati in buona parte da Internet ad ogni avvio, quindi se non si possiede una connessione più che veloce può diventare atroce l'attesa nel caricamento dell'interfaccia.
Quindi per noi Italiani questi sistemi a pagamento alternativi sono lontani anni luce e privi (quasi) di significato.
Un esempio lampante può essere Ultima On Line, che come servizio è accessibile a pieno dagli Americani e per noi Europei è una tortura

visto il ping proibitivo. Peccato non esista il supporto di UOL per Kali.

Altre piccoli optional di Kali sono un servizio di messaggeria simile ad ICQ come funzionamento e poi la possibilità di collegarsi a server Quake2, Quake World, Jedi Knight e Unreal direttamente via TCP/IP con un browser che visualizza tutti i server disponibili come fa QSpy 3D (del quale abbiamo diffusamente parlato sul primo numero di PC Force NdMAO).
Dimenticavo una cosa importante. Naturalmente in Italia esistono server Kali pronti ad accogliere chiunque abbia voglia di provare questo sistema di gioco che cambierà la vostra vita su Internet, ne sono certo.
I server italiani sono il TIN Kali Server (numero 184) che è il punto di incontro preferito da tutti.
Sono anche disponibili lo Stardust Kali server e l'Oasi Kali server.
Concludendo, Kali oltre che un programma da utilizzare per giocare, può diventare un punto di incontro fisso dove ritrovarsi a discutere tutte le sere tra una partita e l'altra e altra cosa importantissima, il Italia gli utenti Kali tendono a incontrarsi periodicamente organizzando dei LAN party in cui si gioca 24 ore senza sosta e ci si conosce di persona.
Se il buon MAO me lo concede, volevo salutare e ringraziare per avermi sopportato fino ad ora, tutti gli utenti del TIN Kali server tra cui in particolare Mikita, che da un po' è sparita dalla scena, fagocitata dagli impegni della vita reale.
That's all Folks …

## PICCOLO GLOSSARIO

LAN= Local Area Network, sta ad indicare una rete locale

Ping = ritardo tra la spedizione di un pacchetto e la sua ricezione. E' misurato in millisecondi.

LAG = indica il blocco di un gioco causato da problemi di trasmissione (poca banda a disposizione per esempio). Il client attende fin quando non riacquista il sincronismo con il server.

Client = computer che si connette ad un server

Server= computer che mette a disposizione un servizio a cui e' possibile collegarsi

Lobby = indica una sala di attesa che può essere creata in Kali (ma lo stesso termine si usa anche per alcuni giochi come in C&C) dove si radunano i players per prendere le decisioni sul gioco che sta per essere lanciato, quindi decidere squadre, mappe ed altro.

IPX = protocollo di comunicazione utilizzato nelle reti LAN

TCP/IP = protocollo di comunicazione utilizzato su Internet

IP o numero IP = indica un numero di 12 cifre (xxx.xxx.xxx.xxx) che identifica un determinato computer su Internet. Sulla rete non esistono due IP uguali.

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziotre sas
20159 Milano - P.le Archinto, 9
Tel. 02/69.00.12.55
Fax 02/69.00.12.77

# cheats

**Per segnalare o richiedere trucchi & gabole varie scrivete ai seguenti indirizzi: PC Force Cheat – Xenia Edizioni - Casella Postale 853 – 20123 Milano, oppure utilizzate il modulo presente sul nostro sito Internet all'indirizzo www.xenia.it/pcf o ancora spedite un messaggio a nkzxol@galactica.it specificando nel subject "PC Force – Cheat"**

**Mi sono sempre chiesto se l'imbruttimento autoindotto è uno stato obbligatorio nel quale chi fa il mio lavoro si deve necessariamente trovare almeno un certo numero di volte all'anno. Il fatto è che non riesco a capire per quale arcano motivo il mio povero cervelletto si rifiuti categoricamente di funzionare al meglio delle sue possibilità (e già anche così non è che i risultati sia poi così brillanti...): sarà per la recente (per chi vi scrive) sconfitta dell'Italia ad opera dei galli-bambocci patrocinati da quel fallito del Mao che, come una samarcanda in acido, ha ormai intrapreso la poco rosea strada dell'emulazione dello Shogun di un tempo (il buon vecchio Max di una volta... Ah, che gufate...), oppure sarà perché non mi sono ancora abituato a lavorare con 45 gradi all'ombra mentre tutti i parenti e conoscenti vari sfilano per casa vestiti come comparse di Beiuoch?**
**Oppure il tutto si riassume nella cronica mancanza di una illuminazione divina ad opera di una rappresentante del sesso femminile che possa condividere i miei ritmi biologici (ora, non è per dire... Ma vi rendete conto che è abbastanza complicato intrattenere rapporti sociali quando si adotta abitualmente il fuso orario di Pechino?)?**
**Sarà quel che sarà... Sta di fatto che il Nikazzi, più mogio che mai, anche questa volta ha portato a compimento il suo dovere, e quindi si congeda come al solito dicendovi**
**Un cordiale, un crodino e un saluto dal vostro sempre amabile**

**Massimo "Nikaz'h" Nichini**

## COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Ullalalallalà! Ma guarda un po' cosa abbiamo qui...Praticamente la gioia di ogni giocatore che si rispetti! Effettivamente il recentissimo titolo della Eidos ambientato nel bel mezzo della II Guerra Mondiale è quello che di solito si definisce (utilizzando una terminologia "professionale"...) "una gran brutta bestia", ovvero un gioco che difficilmente si termina in qualche ora di gioco, tempo nel quale al limite si passano le prime due missioni! E allora, in aiuto a tutti gli aspiranti colonnelli, eccovi la lista delle password per accedere alle varie missioni di Commandos. Usatele con cautela, mi raccomando!

Missione 1: —— (Ue', mica ci credevate veramente!)
Missione 2: 4JJXB
Missione 3: ZDD1T
Missione 4: RFF1J
Missione 5: K4TCG
Missione 6: MIR4M
Missione 7: 7QVJV
Missione 8: K99XC
Missione 9: AAAX1
Missione 10: JSGPW
Missione 11: CMODD
Missione 12: JGHD3

Missione 13: PUUWW
Missione 14: WT348
Missione 15: 139P0
Missione 16: L9IPV
Missione 17: 5LIMV
Missione 18: YJOJG
Missione 19: YFCWJ
Missione 20: GDKWT

## CONSTRUCTOR

Si fa presto a dire gabola, ma quando di mezzo c'è un titolo complesso e ostico come Constructor allora la via del cheat potrebbe essere l'unica praticabile, una specie di manna dal cielo elargitavi dal vostro sempre generosissimo Nikazzi di fiducia ( non fate caso ai miei vaneggiamenti egogentrici... Sarà, il caldo... Ve l'ho già detto che il mondo sarà mio?). E allora eccovi spiegato per filo e per segno come truffare in questo complicatissimo manageriale...

Per attivare i cheat di Constructor è necessario prima lanciare il gioco (preferibilmente la versione per DOS) e selezionare l'opzione "Single Player" dal menu principale. Una volta fatto questo digitate uno dei codici riportati qui sotto e premete Invio al termine della battitura: se tutto è stato svolto correttamente un suono dovrebbe confermare l'avvenuta acquisizione del trucco. Durante il gioco per attivare la gabola inserita precedentemente è sufficiente premere il tasto C per vedere apparire una piccola croce, segnale che è attivo il cheat.

worker902 Permette di acquistare lavoratori in qualsiasi momento

gangster822 Permette di convertire lavoratori in gangster in qualsiasi momento

weapons473 Permette di comprare qualsiasi arma per i vostri gangster

fences673 Permette di costruire qualsiasi recinto in qualsiasi momento

loans039 Permette di chiedere qualsiasi cifra in prestito alla banca senza nessuna restrizione

estates131 Permette di comperare qualsiasi proprietà senza alcun limite

houses738 Permette di selezionare qualsiasi palazzo in qualsiasi momento

build909 Permette di iniziare istantaneamente la costruzione già nel momento della deposizione del palazzo.

actions674 Permette di compiere qualsiasi azione anche a livello di difficoltà Easy

gadgets337 Permette di costruire qualsiasi gadget

missions824 Permette di utilizzare la combinazione ALT-I per disattivare la missione in corso

complain840 Permette di disabilitare le lamentele premendo ALT-C

cadets552 Permette di ottenere poliziotti premendo ALT-P e "mob bribes" premendo ALT-M

teams418 Permette di cambiare il team di appartenenza

map751 Permette di giocare qualsiasi mappa con qualsiasi numero di partecipanti

## DIE BY THE SWORD

Eppoi dicono che sono io il pessimista… Ma come si fa a chiamare un gioco Die By The Sword? Bah, sono matti forti sti programmatori, matti dentro… Comunque, filosofia videoludica a parte, eccovi un bel resoconto delle poche gabole che il vostro Nikazzi è riuscito a procurarsi…

Per utilizzare i seguenti cheat è necessario tenere premuto il tasto F1 durante l'immissione:

mukor – Invulnerabilità (God mode)

qsave – Salvataggio veloce della partita (Quick Save)

pause – Mette in pausa il gioco

frame – Salva un'immagine di gioco (Screenshot)

golrg – Aumenta le dimensioni del protagonista (funziona più volte! Provatelo!!!)

btiny – Rimpicciolisce il protagonista

tough – Cambia il livello di diffcoltà

mecam – Attiva l'inquadratura in prima persona

gocam – Cambia l'inquadratura di gioco

spcam – Imposta la telecamera per inquadrare i nemici

bamff – Spedisce dritti dritti al termine del livello corrente

gamma – Cambia il parametro di gamma (luminosità)

dedly – Aumenta l'effetto delle armi

sepku – Uccide il personaggio (questo cheat c'è sempre! Ma a cosa serve???)

Se poi volete divertirvi con qualche cheat "simpatico":

bills – Per vedere il Demo di Bill…

ifall – Caaaaaadooooooooooo!

hicup – Per sentirsi come una pallina da Ping-Pong….

silky – Per instupidire un po' i nemici

lunar – Diminuisce la gravità (e così si vola!)

funky – Mischia un po' i tasti direzione

catch – Questo non ve lo dico….

aiaim – Attiva/Disattiva l'intelligenza artificiale (AI)

agrav – Ancora gravità, ma stavolta….

bzone – Modifica l'impostazione delle texture (WireFrame/Shading/Nessuna/Normale e via dicendo)

fpers – Visualizza la scritta "Sound Cache Misses"

goura –Attiva/disattiva il Gourad shading

ntrud –Seleziona un nemico

plane –Visualizza i valori di protezione e i danni inflitti ai nemici

nfade – Abilita/Disabilita la sfumatura della palette

gmode – Aumenta la velocità di tutti i nemici e del personaggio

Per ottenere l'invulnerabilità (God Mode) è anche possibile lanciare l'eseguibile di Die By The Sword aggiungendo il parametro –god.

## DEATH RALLY

Un altro ripescaggio eccellente! Questa volta è il turno di Death Rally, un gioco di corse che a suo tempo riscosse un certo entusiasmo, un po' per l'eccellente grado di giocabilità e un po' perché alla fine c'era anche il mitico Duke Nukem nelle vesti di partecipante (e scusatemi se è poco)…

Insomma, un titolo che ci ha fatto divertire e che ora, grazie a questi pochi ma indispensabili trucchetti, potremo finalmente tirare fuori dall'armadio e metterci a rigiocare allegramente. Vai con i trucchi!

Digitate i seguenti codici durante lo svolgimento di una gara:

DRUB – Invulnerabilità (nessun avversario potrà danneggiarvi in alcun modo)
DROOL – Regala 500000 Dollari
DREAD – Fornisce munizioni infinite
DRAW – Regala 1000 Dollari
DRAG – Fornisce Turbo infiniti
DROP – Fa perdere 10 punti
DRINK – Fornisce il Rocket Fuel
DRIVE – Regala 10 punti
DRUG – Attiva gli effetti del fungo allucinogeno

## DUNGEON KEEPER

Voi non potete neanche immaginare in questo periodo quanto si parli in redazione di allevare mostri e cose del genere: tutta colpa di un titolo per Playstation che si chiama Monster Rancher e che ha trasformato la sala computer in una specie di nursery per dinosauri, golem e vermi-pelosi… Tutto questo popo' di introduzione

solo per collegarmi ad un altro titolo che vede nella cura e nella gestione dei propri piccoli mostriciattoli il suo punto di forza, quel Dungeon Keeper che la Electronic Arts ci ha gentilmente elargito e che aspetta a mesi un suo seguito ufficiale (e la bava già scorre a fiumi…). Buona, ecco cosa fare per barare anche in questo bel titolo.

Cercate nella directory in cui avete installato Dungeon Keeper il File Creature.txt, quindi apritelo con un qualsiasi editor di testi (potete tranquillamente usare il Notepad per questa operazione). Il file funziona esattamente come il Rules.txt di Red Alert (ne abbiamo parlato su PCF N°1, ricordate?), contiene cioè tutte le definizioni e le variabili utilizzate nel gioco. Modificando i parametri contenuti in questo file potrete, ad esempio, modificare il costo, la velocità e la potenza di tutte le categorie di mostri a vostra disposizione, modificare lo spazio che necessitano i loro nidi e addirittura cambiare il costo di stanze e incantesimi. Prima di fare alcuna modifica a Creature.txt vi consiglio di fare una copia, rinominandola in Creature.bak, in modo da poter ritornare in qualsiasi momento alle impostazioni di base. Ricordatevi anche che se si vuole giocare una partita in multiplayer con un altro utente è necessario passargli il nuovo creatures.txt modificato, altrimenti non sarà possibile iniziare la partita.

## FURY

Certo che voi lettori siete propri strani! Ma dico io... Va bene essere attaccati a un qualche titolo magari non troppo recente, va bene che vi sia piaciuto un gioco reputato da tutti una ciofeca colossale, ma addirittura richiedermi dei trucchi per un gioco Microsoft... Beh, mi pare troppo! Visto che però oggi sono in vena di piaceroni (e visto che comunque qualcosa ce lo dovrei pure mettere in queste pagine...) mi limiterò a riportare giusto quattro codicilli per il l'arcade tridimensionale di papà Bill Gates.

TRYMEON: Invulnerabilità (God mode)
GIVITIUP: Fornisce tutte le armi disponibili
URDUSTD: Attiva il Turbo
JUMPNIT: Permette di saltare al livello successivo
WORMITx: Permette di passare ad un altro livello (sostituire x con un numero)
PACKIN1: Fornisce munizioni per il Servo Laser
PACKIN2: Fornisce munizioni per l'Isokenetic Gun
PACKIN3: Fornisce munizioni per il Rapid Laser
PACKIN4: Fornisce munizioni per il DOM
PACKIN5: Fornisce munizioni per il Viper
PACKIN6: Fornisce munizioni per il Baryon
PACKIN7: Fornisce munizioni per la Superbomb
SCOPEIT: Oscilloscopio (divertitevi!)
STPNSHP: Permette di trasformare la navicella in un mezzo anfibio (tenere permuto il tasto CTRL per galleggiare)

## GEX 3D

Il gecko più matto della storia dei videogiochi (oddio, non è che ce ne siano tanti altri, per la verità) ha fatto impazzire più di un giocatore, ad esempio il buon Paolo Mastella (RO) che mi ha scritto una bella letterina chiedendomi di pubblicare una bella lista di password per i vari livelli. Detto fatto, amicone (sapete, ultimamente l'influenza del buon Gaburrone si fa sentire…)! Eccoti la lista delle password al gran completo, tu (e tutti gli altri lettori, of course) sai cosa farne…

PASSWORD:

Cemetery:
SVZFKHGP
BXRFYHGP
ZVTCYHGP

Jungle:
KXVKRHKP
CVHCSHKP
SVKLPHKP
CVBLPHKP

Toonville:
RVTCSHGP
XVVBRHKP

Kung Fu Land:
YTCHPHKP
ZTDHPHKP
DXVGRHKP

Rezopolis:
GYVYRHKP

Per avere accesso a tutti i livelli, compreso Planet X potete usare la seguente password:
PZYPRXYL

## HEXEN II

Dopo avervi snocciolato tutti i segreti del mitico Quake 2, dopo aver passato in rassegna tutte le prelibatezze "nascoste" nell'avvincente Unreal, dopo aver sudato le proverbiali quattro camice per finire la fetta d'anguria in tempo record e terminare questo articolo (eh, si… Qui siamo ancora in piena state cari miei…) nel tempo a mia disposizione, eccovi un bell'e-

# cheats

Ecco un lenocozzo di gabole per Hexen II, degno completamento della soluzione apparsa nello scorso numero di PC Force. Come al solito vale la regola che recita: "inserire i seguenti codici nella console che potete richiamare dal gioco premendo il tasto TAB", ma stavolta devo fare una precisazione: alcuni codici potrebbero funzionare solo con la versione 1.09 del gioco…
Nota: Nell'elenco vengono rappresentati con "x" i parametri che accettano come valore 1 (on) e 0 (off), mentre con "#" i parametri che accettano un valore compreso nel range specificato.

god - Attiva/disattiva il "God mode" (invulnerabilità)
noclip - Attiva/disattiva la funzione "Noclipping" (intangibilità)
notarget - Attiva/disattiva la possibilità di essere identificati dai nemici
skill # - Cambia la difficoltà di gioco (0-3)
map nomemappa - Cambia il livello sostituendolo con quello selezionato (per i nomi dei livelli guardate l'apposita tabella)
playerclass # - Cambia la classe del personaggio (1-4)
restart - Ricomincia il livello
name nuovonome - Cambia il nome del giocatore
give h X - Fornisce X punti ferita (massimo 999)
give 2 - Mette a disposizione l'arma N° 2
give 3 - Mette a disposizione l'arma N° 3
give 4 - Mette a disposizione l'arma N° 4
developer x - Attiva la modalità "sviluppatore"
impulse 9 - Fornisce tutte le armi e il pieno di Mana
impulse 10 - Cambia l'arma attiva
impulse 12 - Cambia l'arma attiva (seleziona l'arma precedente)
impulse 23 - Usa l'oggetto attivo
impulse 25 - Fornisce un "Tome of Power"
impulse 32 - Attiva tutti gli oggetti contemporaneamente (paaaanicoo!)
impulse 35 - Disattiva i nemici
impulse 36 - Blocca i nemici (Freeze mode)
impulse 37 - Riattiva i mostri precedentemente bloccati (Unfreeze)
impulse 39 - Attiva/disattiva il Fly Mode
impulse 40 - Aumenta il livello del personaggio di 1
impulse 41 - Aumenta i punti esperienza del personaggio
impulse 42 - Coordinate e altri strumenti (solo se attiva la modalità sviluppatore) ,
impulse 43 - Carico di armi/oggetti/Mana
impulse 44 - Lancia l'oggetto attivo
impulse 100 - Usa Torch
impulse 101 - Usa Quartz Flask
impulse 102 - Usa Mystic Urn
impulse 103 - Usa Krater
impulse 104 - Usa Device
impulse 105 - Usa Tome of Tower
impulse 106 - Usa Summon stn
impulse 107 - Usa Invisibility
impulse 108 - Usa Glyph
impulse 109 - Usa Boots
impulse 110 - Usa Repulsion
impulse 111 - Usa No Peep
impulse 112 - Usa Ring Of Flight
impulse 113 - Usa Force Cube
impulse 114 - Usalcon Defn
impulse 171 - Cambia la classe del personaggio in Paladino
impulse 172 - Cambia la classe del personaggio in Crusader
impulse 173 - Cambia la classe del personaggio in Necromante
impulse 174 - Cambia la classe del personaggio in Assassino
impulse 299 - fornisce 20 oggetti per tipo
chase_active 1 - Attiva il Chase Mode (cambia l'impostazione delle inquadrature)
chase_up # - Cambia la posizione verticale dell'inquadratura
chase_left # - Cambia la posizione orizzontale dell'inquadratura
midi_play - Manda in esecuzione il sottofondo MIDI
midi_stop - Blocca l'esecuzione del sottofondo MIDI
midi_pause - Mette in pausa il sottofondo MIDI
midi_loop - Attiva il loop (ripetizione) dei MIDI
midi_volume # - Cambia il volume dei MIDI (0-100)
midi_play nomebrano - Esegue un brano MIDI
r_fullbright x - Attiva le luci sulle superfici
status - Fornisce un rapporto sulla situazione corrente
help - Attiva il menu di aiuto
clear - Cancella il contenuto della console
screenshot - salva un'immagine PCX della schermata corrente
kill - Uccide il giocatore e ricomincia il livello
timerefresh - Mostra il numero di FPS (Frame per secondo)
showturtle x - Se il numero di frame per secondo scende sotto i 10 visualizza una tartaruga sullo schermo
version - Restituisce il numero di versione del gioco
sv_gravity # - Cambia la gravità (800, per default)

sv_maxspeed # - Cambia la velocità massima di gioco (800)
r_drawentities x – Attiva/disattiva tutti gli oggetti
r_drawflat x - Attiva/disattiva le texture
r_waterwarp x - Attiva/disattiva gli effetti grafici sott'acqua
fov # - Cambia l'inquadratura di gioco (90)
nosound x - Attiva/disattiva il sonoro
vid_describemodes - Visualizza l'elenco delle modalità grafiche disponibili
vid_describecurrentmode - Visualizza informazione sulla modalità grafica corrente
vid_mode # - Cambia la modalità grafica
vid_testmode # - Test di 5 secondi della modalità grafica selezionata
demos - Esegue i demo presenti nel gioco
playdemo <name> - Esegue un demo specifico
record <name> - Permette di registrare un demo
stop - Interrompe la registrazione di un demo

Elenco dei nomi dei livelli (da utilizzare con il comando Map):

| | |
|---|---|
| demo1 | Blackmarsh |
| demo2 | Barbican |
| demo3 | The Mill |
| village1 | King´s Court |
| village2 | Inner Courtyard |
| village3 | Stables |
| village4 | Palace Entrance |
| village5 | The Forgotten Chapel |
| rider1a | Famine´s Domain |
| meso2 | Plaza of the Sun |
| meso1 | The Palace of Columns |
| meso3 | Square of the Stream |
| meso4 | Tomb of the High Priest |
| meso5 | Obelisk of the Moon |
| meso6 | Court of 1000 Warriors |
| meso8 | Bridge of Stars |
| meso9 | Well of Souls |
| egypt1 | Temple of Horus |
| egypt2 | Ancient Temple of Nefertum |
| egypt3 | Temple of Nefertum |
| egypt4 | Palace of the Pharaoh |
| egypt5 | Pyramid of Anubis |
| egypt6 | Temple of Light |
| egypt7 | Shrine of Naos |
| rider2c | Pestilence´s Lair |
| romeric1 | The Hall of Heroes |
| romeric2 | Gardens of Athena |
| romeric3 | Forum of Zeus |
| romeric4 | Baths of Demetrius |
| romeric5 | Temple of Mars |
| romeric6 | Coliseum of War |
| romeric7 | Reflecting Pool |
| cath | Cathedral |
| tower | Tower of the Dark Mage |
| castle4 | The Underhalls |
| castle5 | Eidolon´s Ordeal |
| eidolon | Eidolon´s Lair |
| ravdm1 | Atrium of Immolation |
| ravdm2 | Total Carnage |
| ravdm3 | Reckless Abandon |
| ravdm4 | Temple of RA |

## JAZZ JACKRABBIT 2

Altro giro, altro platform! Eccoci questa volta a parlare di Jazz Jackrabbit 2, un vero e proprio residuato bellico che ci viene richiesto da un lettore di Napoli del quale, purtroppo, ho perso le generalità (che ci volete fare… E' già tanto che non perda il PC in casa mia!). Amico partenopeo, se ci sei batti un colpo o meglio ancora riscrivi, che non ho ancora comperato la segreteria per i colpi…

jjcoins = Fornisce alcune monete
jjnxt = Permette di saltare al livello successivo
jjbird = Assicura l'assistenza di alcuni uccelli
jjmorph = Trasforma il protagonista in un altro personaggio (E quale? Bella domanda…)
jjnext = Permette di saltare al livello successivo (2, la vendetta)
jjgems = Fornisce Gemme
jjammo = Fornisce munizioni
jjfly = Permette di volare (Fly Mode)
jjkill = Suicidio, ovvero ricomincia il livello corrente
jjpower = Fornisce Power Up
jjshield = Fornisce lo scudo
jjgod = Invincibilità (God Mode)

Dei seguenti codici non si conosce ancora l'effetto (come dire, Provateli e sappiatemi dire…)
jjcolor
jjt
jjk
jjq
jjrush
jjfire
jjlight
jjnowall
jjinv
jjending
jjcpu
jjd
jjguns

## KKND

Marco Fornarelli (GE) mi ha chiesto alcuni trucchi per KKND, non specificando però se cercava gabole per la versione "liscia" o per il più recente KKND Xtreme… Beh, io nel dubbio ti segnalo un bel trucchetto per entrambi (maessstro!).

Ecco quanto:

Per utilizzare questo trucco è necessario munirsi di un editor esadecimale e di un file di salvataggio da modificare. Aprite il suddetto save file con l'editor Hex e modificate le seguenti stringhe:

Nei livelli "Survivors" la prima linea del salvataggio dovrebbe essere

000000 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

Anche se non doveste trovare questi valori, poco male: modificateli comunque con questa configurazione

000000 0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000

per ottenere l'onestissima somma di 32 milioni di crediti (avete capito bene, 32

milioni di cocuzze!)

Nei libelli "Mutants" la prima linea dovrebbe essere più o meno

000000 0200 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

da modificare (come sopra) nella seguente

000000 0200 0000 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF

per ottenere una riserva di oli credits praticamente infinita.

## LITTLE BIG ADVENTURE 2

Il caro Silvio mi ha spedito via E-Mail una bella serie di codici per questa bellissimo puzzle-adventure. Il buon Nikazzi ringrazia e riferisce al volo. Questo è quanto:

LIFE: Pieno di vita
MAGIC: Pieno di magia
CLOVER: regala una vita
BOX: da una scatola di quadrifoglio
PINGUIN: da 5 nitro pinguini
FULL: da il pieno di tutto

## LORDS OF THE REALM II

Lords of the Realms II è un altro di quei giochi che il buon Nikazzi ha odiato profondamente e con tutte le sue forze. Vi starete chiedendo se io consideri LotRII un brutto gioco… Tutt'altro! Il fatto è che giochi come questo e pochi altri (tra i quali i vari Civilization, Master of Magic, Sim City e compagnia bella) mi impediscono di lavorare trasformandomi in un povero fallito che ancora oggi passa le nottate allo sbando invece di fare la persona seria e posata, mannaggia a loro! Bando alle ciance, ecco qualche piccolo trucchetto per il suddetto, malefico gioco.

La seguente tabella contiene i codici esadecimali da modificare in un file .sav (il file contenente il salvataggio di una partita di LotRII) per ottenere un certo effetto. Per modificare i valori dotatevi di un editor esadecimale e sostituite i valori presenti con quelli indicati agli offset riportati:

### Gold

Offset
14B80 da portare al valore FF
14B81 da portare al valore FF
14B82 da portare al valore FF
Salvando e riprendendo la partita si otterranno oltre 16 milioni di pezzi d'oro

### Iron

14B88 da portare al valore FF
14B89 da portare al valore FF
Salvando e riprendendo la partita si otterranno 65000 unità di Ferro

### Stone

14B90 da portare al valore FF
14B91 da portare al valore FF
Salvando e riprendendo la partita si otterranno 65000 unità di Pietra

### Wood

14B98 da portare al valore FF
14B99 da portare al valore FF
Salvando e riprendendo la partita si otterranno 65000 unità di Legno

### Crossbows

14BA8 da portare al valore FF
14BA9 da portare al valore FF
Salvando e riprendendo la partita si otterranno 65000 unità di Balestre

### Maces

14BAC da portare al valore FF
14BAD da portare al valore FF
Salvando e riprendendo la partita si otterranno 65000 unità di Mazze

### Swords

14BB0 da portare al valore FF
14BB1 da portare al valore FF
Salvando e riprendendo la partita si otterranno 65000 unità di Spade

### Pikes

14BB4 da portare al valore FF
14BB5 da portare al valore FF
Salvando e riprendendo la partita si otterranno 65000 unità di Aste

### Bows

14BB8 da portare al valore FF
14BB9 da portare al valore FF
Salvando e riprendendo la partita si otterranno 65000 unità di Archi

### Armor

14BBC da portare al valore FF
14BBD da portare al valore FF
Salvando e riprendendo la partita si otterranno 65000 unità di Armatura

## MECH COMMANDER

Il più recente titolo che vede come protagonista i robottoni da combattimento (se

ne trovate uno in circolazione a prezzi bassi fatemelo sapere… Ci sono giusto giusto un paio di elementi a cui non mi dispiacerebbe scartavetrare il fondoschiena a suon di calci metallici…) contiene, guarda che caso, anche una bella dose di gabolozze… Vediamole insieme.
Per far funzionare i seguenti trucchi è necessario andare nella directory in cui si è installato Mech Commander e creare un file vuoto chiamato "buymechcommander.2". Per fare questo è sufficiente aprire il notepad e salvare un file con questo nome: senza questa operazione i trucchi non funzioneranno!

Mentre è in svolgimento una missione digitate:

lorrie – Per ottenere un rifornimento completo di munizioni
osmiu – Per attivare/disattivare l'invulnerabilità (God Mode)

HATCHET, AXE AND SAW – Accelera la produzione di legname

EVERY LITTLE THING SHE DOES – Aumenta il livello di magia a disposizione del giocatore

DECK ME OUT – Upgrade di tutte le unità

ON SCREEN – visualizza tutta la mappa di gioco

MAKE IT SO – Fornisce tutti gli upgrade possibili e immaginabili e in più velocizza la costruzione degli edifici

THERE CAN BE ONLY ONE – Visualizza direttamente la sequenza finale (cioè la fine del gioco)

NEVER A WINNER – Rende impossibile raggiungere la fine del livello (Vittoria impossibile)

TIGERLILY – Attiva il passaggio ad un altro livello/missione

ORC# oppure HUMAN# - Permette di passare alla missione indicata da # (è necessario inserire TIGERLILY per abilitare questo cheat)

## WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS

Riportando questi trucchi ammetto una mia grave mancanza: ho dimenticato già il numero scorso di includere i trucchi per Warcraft 2: Tides Of Darkness che più di un lettore mi ha chiesto esplicitamente. Rimedio questo mese, sperando che nessuno se ne abbia a male…

Per abilitare i seguenti codici premere, durante una partita, il tasto Invio, digitare il codice desiderato quindi nuovamente Invio. Nelle partite multiplayer i cheat avranno effetto su entrambi i giocatori.

UNITE THE CLANS - Visualizza direttamente la sequenza di vittoria della missione (vittoria automatica)

YOU PITIFUL WORM - Visualizza direttamente la sequenza di sconfitta della missione (sconfitta automatica)

IT IS A GOOD DAY TO DIE – Fornisce al giocatori poteri semidivini (Addirittura!)

GLITTERING PRIZES - Fornisce un rifornimento ingente di legna, oro e olio

VALDEZ – Fornisce un rifornimento di olio

### INDICE CHEATS AGGIORNATOAL NUMERO 5

| GIOCO | VISTO SU PC FORCE N° |
|---|---|
| 7TH LEGION | 1 |
| ACTUA SOCCER2 | |
| ALIEN RAMPAGE | 3 |
| ALIEN TRILOGY | 2 |
| ARMORED FIST 2 | 1 |
| AFTERLIFE | 1 |
| AGES OF EMPIRES | 1 |
| BALLS OF STEEL | 1 |
| BEDLAM | 1 |
| BETRAYAL IN ANTARA | 4 |
| BIRTHRIGHT: GORGON'S ALLIANCE | 3 |
| BLAM! MACHINEHEAD | 5 |
| BLOOD | 4 |
| BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN | 2 |
| BUG! | 4 |
| CARMAGEDDON | 1 |
| CIVNET | 3 |
| CONQUEST EARTH | 5 |
| CROC LEGEND OF THE GOBBOS | 3 |
| DARKLIGHT CONFLICT | 3 |
| DARK EARTH | 3 |
| DARK REIGN | 4 |
| DESCENT | 5 |
| DESCENT 2 | 5 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 2 |
| DIE HARD TRILOGY | 4 |
| F-22 LIGHTNING II | 1 |
| FALLOUT | 1 |
| FIFA '98 | 1 |
| FORSAKEN | 5 |
| FROGGER | 2 |
| G-NOME | 4 |
| G-POLICE | 2 |
| GRAND THEFT AUTO | 1 |
| GRAN PRIX MANAGER 2 | 3 |
| HEAVY GEAR | 2 |
| HUNTER HUNTED | 4 |
| HYPERBLADE | 2 |
| I-WAR | 2 |
| IGNITION | 2 |
| INCUBATION | 4 |
| INDIPENDENCE DAY | 2 |
| IZNOGOUD | 4 |
| JEDI KNIGHT – DARK FORCES 2 | 2 |
| MASTER OF ORION 2 | 4 |
| MECHWARRIOR 2: MERCENARIES | 2 |
| MDK | 4 |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY | 4 |
| MOTORACER | 5 |
| MOTORHEAD | 5 |
| NBA LIVE '98 | 2 |
| NHL '98 | 3 |
| NIGHTMARE CREATURES | 4 |
| ODDWORLD: ABE'S ODDYSSE | 2 |
| OUTLAWS | 2 |
| OVERBOARD | 2 |
| PANDEMONIUM | 2 |
| PANDEMONIUM 2 | 5 |
| POD | 2 |
| POSTAL | 3 |
| PRIVATEER 2: THE DARKENING | 4 |
| QUAKE 2 | 1 |
| RED ALERT: AFTERMATH | 1 |
| REDNECK RAMPAGE | 3 |
| SCREAMER 2 | 1 |
| SCREAMER RALLY | 1 |
| SID MEIER'S GETTYSBURG | 3 |
| STARCRAFT | 4 |
| STAR FLEET ACCADEMY | 2 |
| STREETS OF SIM CITY | 3 |
| SUB CULTURE | 2 |
| TEST DRIVE 4 | 3 |
| THEME HOSPITAL | 4 |
| THE NEED FOR SPEED SE | 2 |
| TOCA – TOURING CAR CHALLENGE | 2 |
| TOMB RAIDER 2 | 3 |
| TOTAL ANNIHILATION | 4 |
| TUROK | 2 |
| ULTIMATE SOCCER MANAGER '98 | 5 |
| UNREAL | 5 |
| WING COMMANDER PROPHECY | 3 |
| WIPEOUT XL 2097 | 3 |
| WORLD CUP '98 | 5 |
| WORMS 2 | 3 |
| X-CAR EXPERIMENTAL RACING | 3 |

# THE GAMES MACHINE
## si Rinnova

Nuova Grafica

Nuovi Contenuti

con la
Professionalità

e lo Stile
di Sempre

Tutti i mesi in Edicola.

tgmmail.xol@galactica.it

Anche in versione con CD-ROM

DESIGN Angelo Bellafante - MILANO

XENIA EDIZIONI

# Unreal

## PRIMA PARTE

**Mi sveglio con una sensazione terribile...non so più chi sono...non so più dove mi trovo...non so più se sono un maniaco pluriomicida che sta per essere trasferito nella peggior prigione orbitante di tutta la galassia a bordo di un'astronave che poi invece precipita su un pianeta abitato da terribili alieni con le treccine di Gullit, oppure un redattore un po' salsiccio (ed a volte anche un po' meticcio) che deve scrivere la soluzione di Unreal in poche ore...be', nell'uno e nell'altro caso la situazione non è delle più rosee - per cui sarà ora che mi metta al lavoro, mentre per voi, cari lettori, sarà ora di accendere i computer e di tenervi liberi per i prossimi cinque o sei giorni. Tanto, ad occhio e croce, vi occorrerà per finire la più grande avventura in soggettiva mai realizzata finora. Di cosa sto parlando??? Ma di UNREAL ovviamente, o state dormendo!!!**

A cura di Stefano "anche questa è fatta" Gaburri (stepanxol@galactica.it)

**Nota: per tutto il testo supporremo che voi siate dei maschietti, se invece avete utilizzato/siete registrati all'anagrafe come femminucce, pregasi portare pazienza... limitazioni della lingua italiana, sarà poco "politically correct" ma preferite così che la soluzione tutta in inglese, o no?**

**Altra Nota: prima che ci buttiamo, desidero ringraziare il fenomenale Vincenzo detto "Vinxe" detto ancora il Tozzone del Salento" per l'aiuto prestatomi, senza il quale questa soluzione non avrebbe avuto luogo... [non esageriamo, più che fare tutte le foto e scrivere tutto il testo non ho fatto, NdVinxe].**

## Vortex Rikers

Orbene, si va a cominciare: vi svegliate abbastanza malridotti in quella che un tempo era la vostra cella a bordo di un'astronave prigione ma che ora, dopo che l'astronave suddetta si è schiantata con un botto clamoroso sulla superficie di un pianeta alieno, sembra più simile agli indimenticati bagni della vostra scuola media. Dopo una rapida occhiata in giro vedete che a sinistra nel buio **(foto a lato)** c'è un ascensore che vi porta nella stanza della sedia elettrica dove per sbaglio toccate il pannello dei comandi alla vostra destra e...woops. Va be', non fa nulla, in fondo era un poco di buono... esattamente come voi. Ritornando sui vostri passi e salendo al piano di sopra scoprite un aggeggio che vi tornerà abbastanza utile durante le vostre peregrinazioni, vale a dire il traduttore universale, che i creatori di Duke3D avevano già implementato nel loro gioco, ma che poi sono stati costretti a cassare perché non sarebbe stato possibile andare nei bagni e nell'edicola, tra scritte sconce e giornaletti porno, ma questa è un'altra storia.

Stavamo dicendo che grazie al traduttore universale potete leggere, aggirandovi per le celle dei vostri ex compagni galeotti, le loro storie di miseria e di violenza, storie di costole rotte, di laringi strappate a viva forza dall'alveo a loro più consono e piacevolezze del genere. Già che ci siete tirate su anche un bel medipacco da venti, che casca a fagiuolo visto che dopo il crash-landing siete messi veramente male, anche se a dire il vero tra tutti siete quello che se l'è cavata meglio. Andando avanti, tra cadaveri e grida disperate di aiuto, giungete al ponte di comando **(foto A, pagina seguente)** dove, come prima cosa, notate alla vostra sinistra l'armeria dentro la quale ovviamente vi fiondate. E qui fate due scoperte: una è il vostro aspetto veramente ributtante, e per appurare questo vi basta guardare per terra visto che, non si sa bene per quale motivo, il pavimento dell'armeria è lucido come uno specchio e se questo non bastasse ci hanno pure passato la cera; l'altra è una bella armatura in kevlar per prendere la quale dovrete saltare e dare un bel colpo di scatola cranica ad un pulsantone rosso situato in alto in prossimità dell'armatura stessa **(foto B, pagina seguente)**. Ritornate sul ponte di comando dove, grazie al vostro traduttore universale (è l'ultima volta che lo dico), scoprite che cosa è

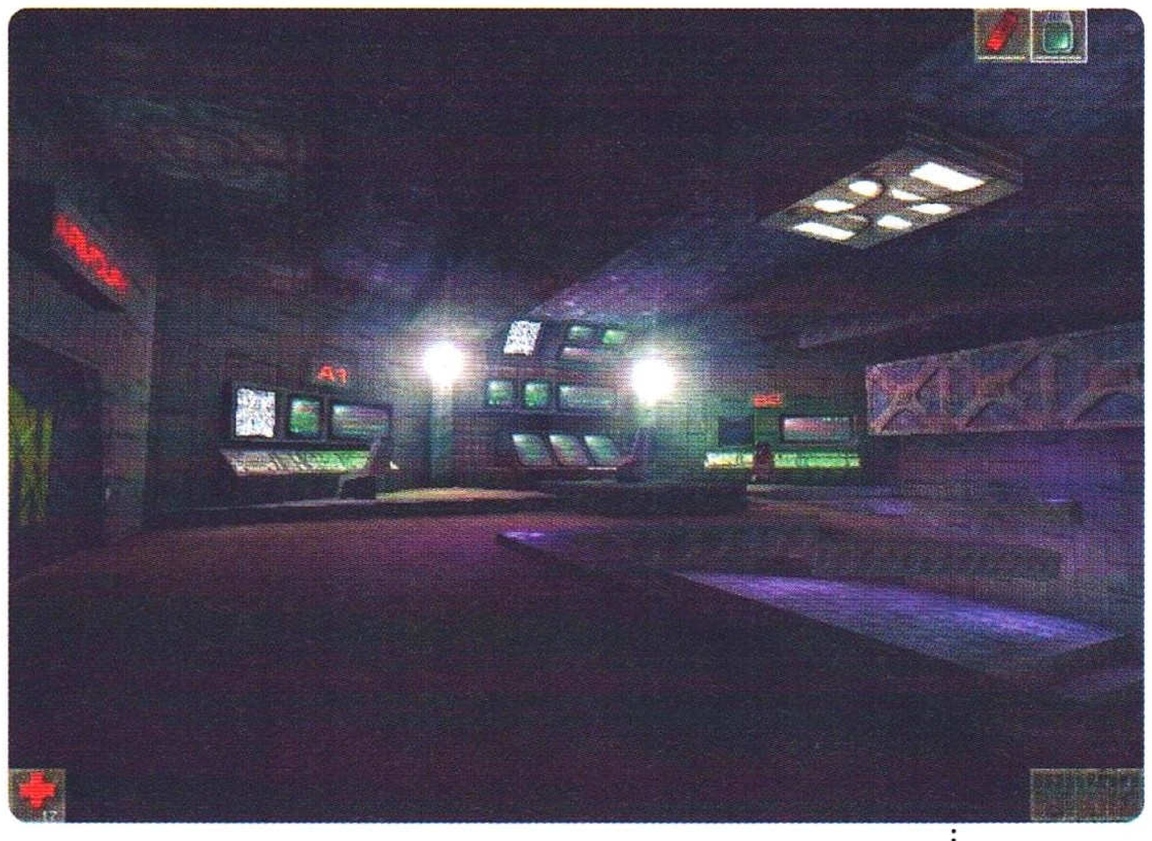


foto A

successo: il comandante ha ordinato un cambio di rotta, avendo rilevato il campo gravitazionale di un oggetto non segnato sulle carte stellari, ma una volta giunti in prossimità di quello che si è rivelato essere un enorme e misterioso pianeta, il suo campo di attrazione si è rivelato troppo potente e la vostra astronave è stata risucchiata verso la sua superfi

foto B

cie. A questo punto fate una considerazione: ma sta gente non aveva mai visto Alien??? È come nei film dell'orrore: sesso = morte sicura; così nello spazio: pianeta sconosciuto, forme di vita aliene = morte tra atroci dolori. Non ci sono gli alieni buoni, quante volte ve lo devo dire??? Per fortuna che in genere uno si salva e, visto che qui son morti tutti, quell'uno avete buone speranze di essere voi. Rincuorati da questo pensiero e dal fatto di trovare delle munizioni per un'arma che ancora non avete sulle travi di fronte a voi (**foto C**), scendete al piano di sotto fino ad arrivare al laboratorio medico. Ci entrate, vi curate e quando tutto sembra mettersi al meglio trovate la strada sbarrata da una porta al di là della quale succede l'inferno. E quando finalmente la porta si apre, tra brandelli di uomini che volano di qua e di là, per la prima volta lo vedete...l'alieno con le treccine di Gullit intendo (**foto D**). Dopo esservi preso 'sto bello spavento, trovate la prima arma, la Dispersion Pistol, che per ora fa poco male, ma quando sarà completa, potrà letteralmente tirare giù un titano (frase quanto mai profetica). Seguendo il corridoio arrivate nell'area C, dove scoprite che l'addetto ai motori le ha provate tutte per far sfuggire la Vortex Rikers al campo gravitazionale di questo maledetto pianeta, senza peraltro ottenere risultati soddisfacenti, come le numerose frattaglie umane che vi circondano stanno a testimoniare. Attivate il montacarichi, rompete il vetro (se non è un caso di emergenza questo non so io quale potrebbe mai essere) e vi catapultate di slancio nel successivo livello e fuori da questa astronave del cavolo.

foto C

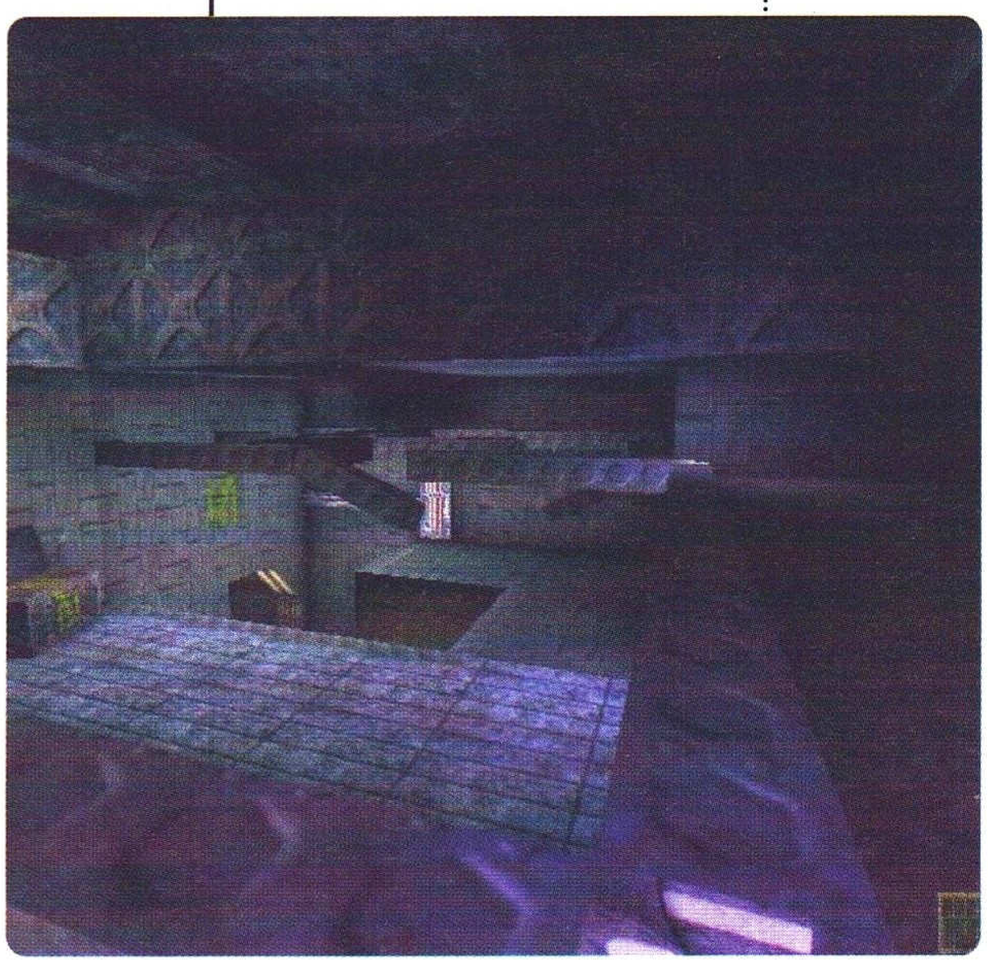


foto D

# NyLeve's Falls

foto A

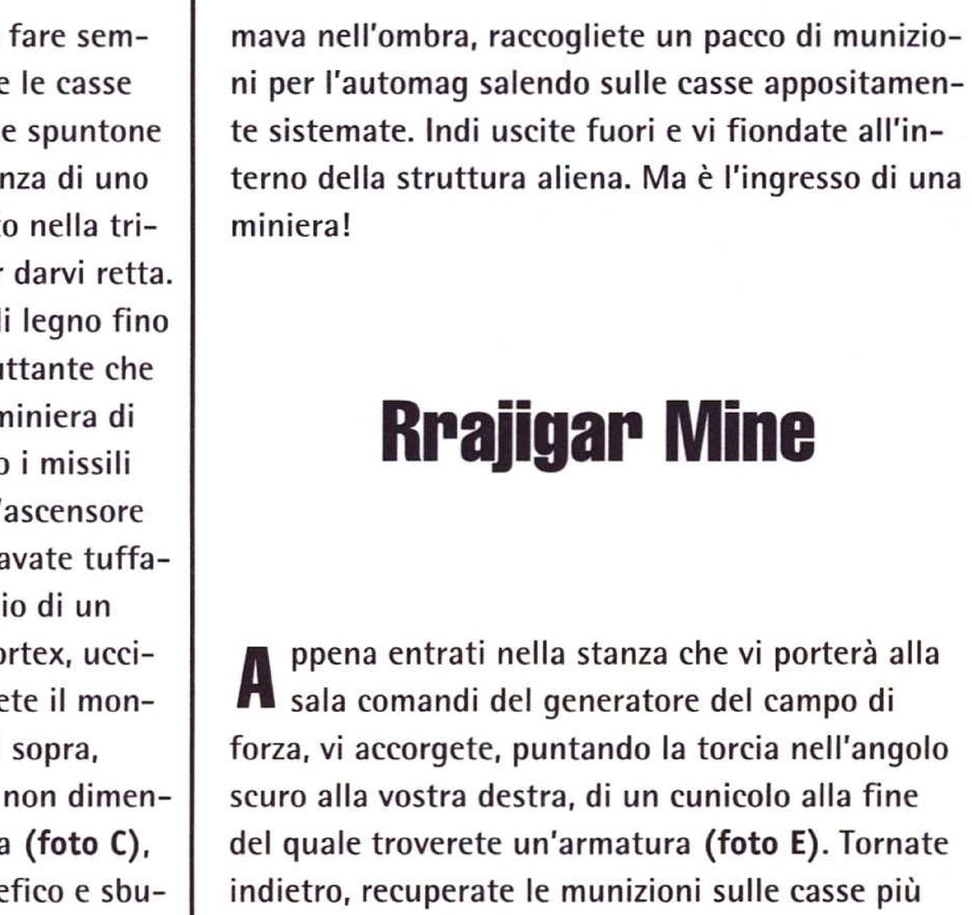
Appena usciti dal portellone della Vortex Rikers vi trovate davanti ad uno scenario veramente bucolico, il che vi insospettisce oltremodo...e fate bene perché infatti, di lì a poco, vi imbattete in parte dell'equipaggio della Vortex, o almeno in quello che ne è rimasto **(foto A)**. Venite così a conoscenza del fatto che questo pianeta è abitato da una razza pacifica, i Nali, che è stata colonizzata o invasa che dir si voglia da dei bastardoni, tali Skaarj, e che prima di voi sul pianeta è precipitata un'altra astronave, la ISVKran, con i membri della quale l'equipaggio della Vortex era riuscito a mettersi in contatto. Tra le altre cose trovate una simpatica pistola, l'AutoMag, che vi tornerà molto ma molto utile, e delle flares. Aggirandovi qua e là vedete una splendida cascata **(foto B)**, che vi fa venire voglia di tuffarvi nelle acque sottostanti...non è molto sicuro ma tant'è, il pericolo è il vostro mestiere, perciò, spiccando un poderoso balzo, vi tuffate (facendo attenzione a non fare un piccolo cratere atterrando sulla dura terra invece che in acqua) e raggiungete sulla destra una piattaforma che vi porta dentro una cava di Tarydium, un minerale che si rivelerà prezioso.

foto B

Continuando lungo i cunicoli della cava raccogliete un'armatura ed infine sbucate ai piedi della cascata dove in un simpatico casolare trovate una torcia elettrica rompendo tutti i vasi e tutte le casse di legno (cosa questa da fare sempre, ma solo DOPO aver controllato che le casse non siano utili per raggiungere qualche spuntone o cengia). Fate anche la conoscenza di uno dei Nali superstiti, troppo intento nella triste veglia di un amico morto per darvi retta. Proseguite risalendo una trave di legno fino ad imbattervi in un ciccione ributtante che sorveglia l'ingresso di un'altra miniera di tarydium; lo fate fuori schivando i missili che vi tira contro e risalite con l'ascensore fino all'altopiano dal quale vi eravate tuffati. Assistete impotenti all'omicidio di un membro dell'equipaggio della Vortex, uccidete il ciccione colpevole, prendete il montacarichi che vi porta al piano di sopra, prendete un altro montacarichi, non dimenticando le munizioni e l'armatura **(foto C)**, uccidete l'ennesimo panzone malefico e sbucate in un altro altopiano dove dovete stare veramente attenti a degli uccellacci lucertoloidi del malaugurio che vi si fiondano addosso, tentando di staccarvi la testa a colpi di coda. Sulla sinistra notate l'ingresso ad un magazzino **(foto D)** in cui, dopo aver fatto fuori un bruto che trama nell'ombra, raccogliete un pacco di munizioni per l'automag salendo sulle casse appositamente sistemate. Indi uscite fuori e vi fiondate all'interno della struttura aliena. Ma è l'ingresso di una miniera!

foto C

foto D




# Rrajigar Mine

Appena entrati nella stanza che vi porterà alla sala comandi del generatore del campo di forza, vi accorgete, puntando la torcia nell'angolo scuro alla vostra destra, di un cunicolo alla fine del quale troverete un'armatura **(foto E)**. Tornate indietro, recuperate le munizioni sulle casse più grandi spostandoci sotto quella più piccola e varcate la soglia della porta con sopra la scritta al

foto E

foto A

neon lampeggiante. Fate salire la piattaforma che vi porta al piano di sotto, ma prima recuperate le munizioni che stanno dentro una nicchia sopra la vostra testa **(foto A)**, infine disattivate le sorgenti del campo di forza, non senza prima aver raccolto una bella cintura con campo di protezione ad energia molecolare incorporato. Adesso provate a usare il cheat per vedervi in terza persona alla Tomb Raider (vedi box) e ditemi se non siete

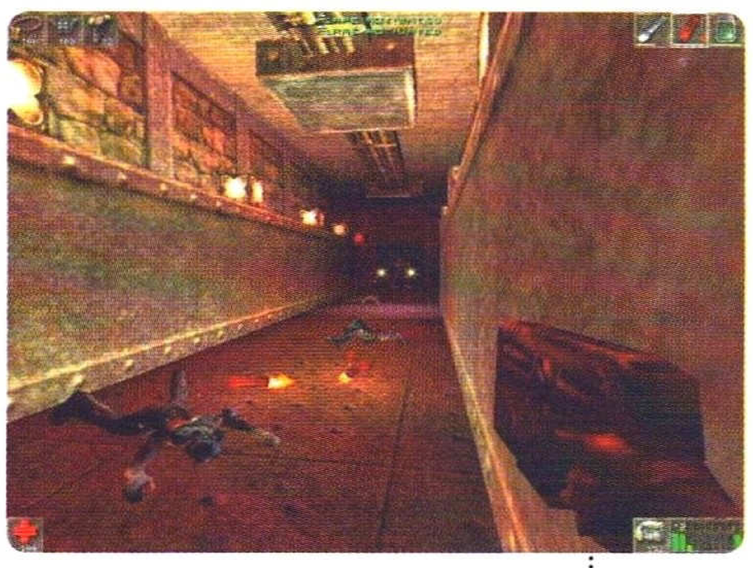


foto B

belli... A questo punto vi prenderete uno dei più grandi spaventi della vostra vita videoludica perché, mentre state cercando di tornare sui vostri passi, venite bloccati in una sezione di corridoio, si

foto C

spengono tutte le luci e fate per la prima volta la conoscenza diretta e "ravvicinata" di uno Skaarj. Prima e durante il combattimento è opportuno tirare qua e là delle flares che, se usate secondo le istruzioni, non hanno effetti collaterali, non sono tossiche e vi illuminano il campo di battaglia **(foto B)**. Ucciso l'animalone tornate indietro, riprendete l'ascensore e dirigetevi verso la minierona, ormai senza più nessun campo di forza a sbarrarvi la strada. Notate sulla destra un barilozzo **(foto C)** che, come in ogni sparatutto in soggettiva che si rispetti dai tempi di DOOM, se colpito, esplode in mille pezzi rivelando l'ingresso di un cunicolo in cui scoprite dei poveracci che sono morti nel tentativo di raggiungere il villaggio dall'altro lato della montagna. Superate la porta, prendete l'ascensore che vi porta al piano di sotto e qui, facendo attenzione a non cadere nella lava a causa delle sporadiche scosse telluriche, uccidete come prima cosa uno Skaarj. È molto importante che lo facciate subito perché così quando un simpatico Nali vi vedrà e vi rivelerà dove è nascosto lo Stinger **(foto D)**, un bel mitragliatore a cristalli di tarydium, non correrà il rischio di essere ucciso dall'antipaticone. Trovate di sfuggita anche un Voice Box, un oggetto non molto utile che emette suoni di mitragliatori che sparano all'impazzata e dovrebbe avere il compito di disorientare i nemici. Mi dicono che funzioni... mah.

foto D

foto E

Adesso avete il problema di dover superare con un salto un fossato pieno di splendida lava frattale e vi accorgete di un pulsante rosso sull'altra sponda **(foto E)**. Ci sparate sopra e dalla lava viene fuori una trave di pura ghisa (l'unico materiale capace di resistere alle temperature della lava frattale fusa) che vi permetterà di passare dall'altra parte, provocandovi però delle gravissime ustioni ai piedi. Pazienza, almeno vi siete curati l'alluce valgo... voi andate avanti, sparate ai soliti barili (meglio se lo fate quando lo Skaarj che vi stava aspettando, da sopra si butta giù), entrate nella stanza attraverso un passaggio aperto grazie all'esplosione, tirate la leva e schiacciate i quattro pulsanti a forma di freccia verso l'alto. Si aprono due porte che, dopo il tafferuglio di prammatica, conducono ad un montacarichi che porta al piano di sopra. Proseguite senza troppi problemi fino alla stanza mostrata nella **(foto F)**; dietro alla cassa sulla sinistra c'è un pertugio nel quale vi infilate e, accendendo la torcia perché non si vede veramente nulla, trovate un bel curativo da 100, sotto forma di

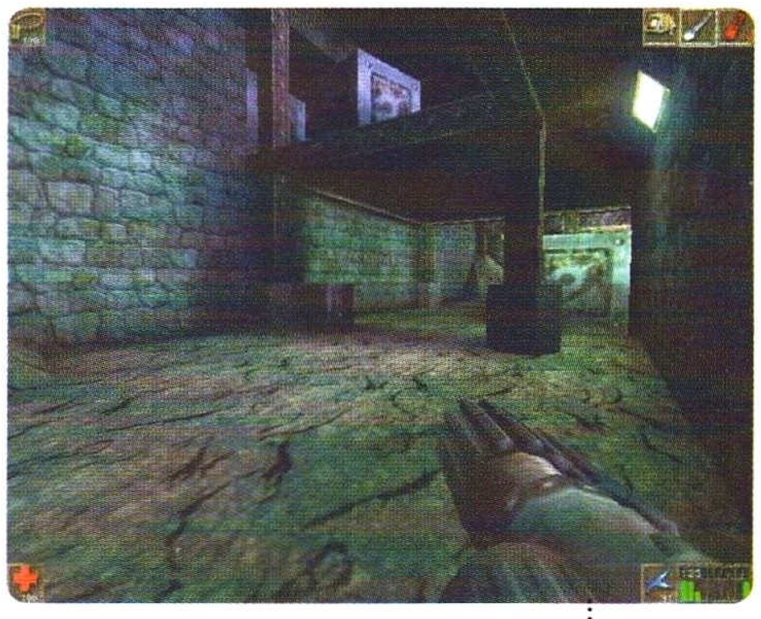


foto F

liquido azzurro rilucente. Attivate la piattaforma per andare di sopra, fate fuori un po' di gente ed in particolare uno Skaarj intento a guardare un pannello di controllo, così il Nali vi indicherà il posto dove trovare un'armatura. Continuate fino ad arrivare ad un ponte di legno piuttosto scassato sopra un mare di lava. Fate per prima cosa fuori il Brute nell'angolo e poi con molta circospezione passate sul ponte, stando bene attenti ad evitare le assi centrali che sono le più pericolanti.

foto A

Prendete la cintura protettiva dove stava il ciccione che avete ammazzato e proseguite, cercando di ammazzare un altro alieno affetto da obesità prima che lui faccia fuori un Nali. Se ci riuscite il Nali vi premierà, rivelandovi dove è nascosto il secondo pezzo della Dispersion Pistol (che a questo punto comincia a fare un po' male). Giunti nella stanza della **(foto A)**, prendete la piattaforma nell'angolo a destra e facendo gli equilibristi sulle travi raccattate un po' di munizioni ed una cintura protettiva.

A questo punto chiamate l'ascensore, facendo attenzione alla sorpresa che questo vi recapiterà, recatevi al piano di sopra, sfracassate il vetro ed entrate in una stanza dove premete tre pulsanti gialli, il tutto facendo attenzione a non farvi risucchiare dal CPU FAN COOLER alla vostra destra. Poi, invece di ritornare sui vostri passi, buttatevi di sotto e, salendo sul tubozzo in cui è incanalata la lava, saltate dentro al ventolozzo di fianco all'unico ancora funzionante, per prendere l'ennesima armatura. Finalmente potete tornare indietro attraverso il cunicolo ed entrare nella porta che si è aperta sul nuovo livello (che fatica).

# Depths of Rrajigar

E così cominciamo ad addentrarci nelle profondità di questa miniera aliena. Iniziate il livello salendo sulla piattaforma sulla destra. Ma voi siete dei giocatori incalliti di Quake ed ormai a voi proprio non la si fa: infatti guardando sotto piattaforma notate un bel buco **(foto B)**; vi ci fiondate dentro e trovate una nuova arma, tale ASMD, la cui sigla non so per cosa stia. Una cosa è sicura: fa male, ma proprio tanto!!! Rincuorati da questa scoperta, premete il pulsante rosso che attiva il carrello e ci saltate sopra per farvi traghettare dall'altra parte (non senza prima aver tirato giù un tipo abbastanza minaccioso che cerca di spararvi dei missili in piena faccia). Notate **(foto C)** un bel medipacco da 100 ma come riuscire ad arrivarci??? Semplice: tirate una

foto C

foto D

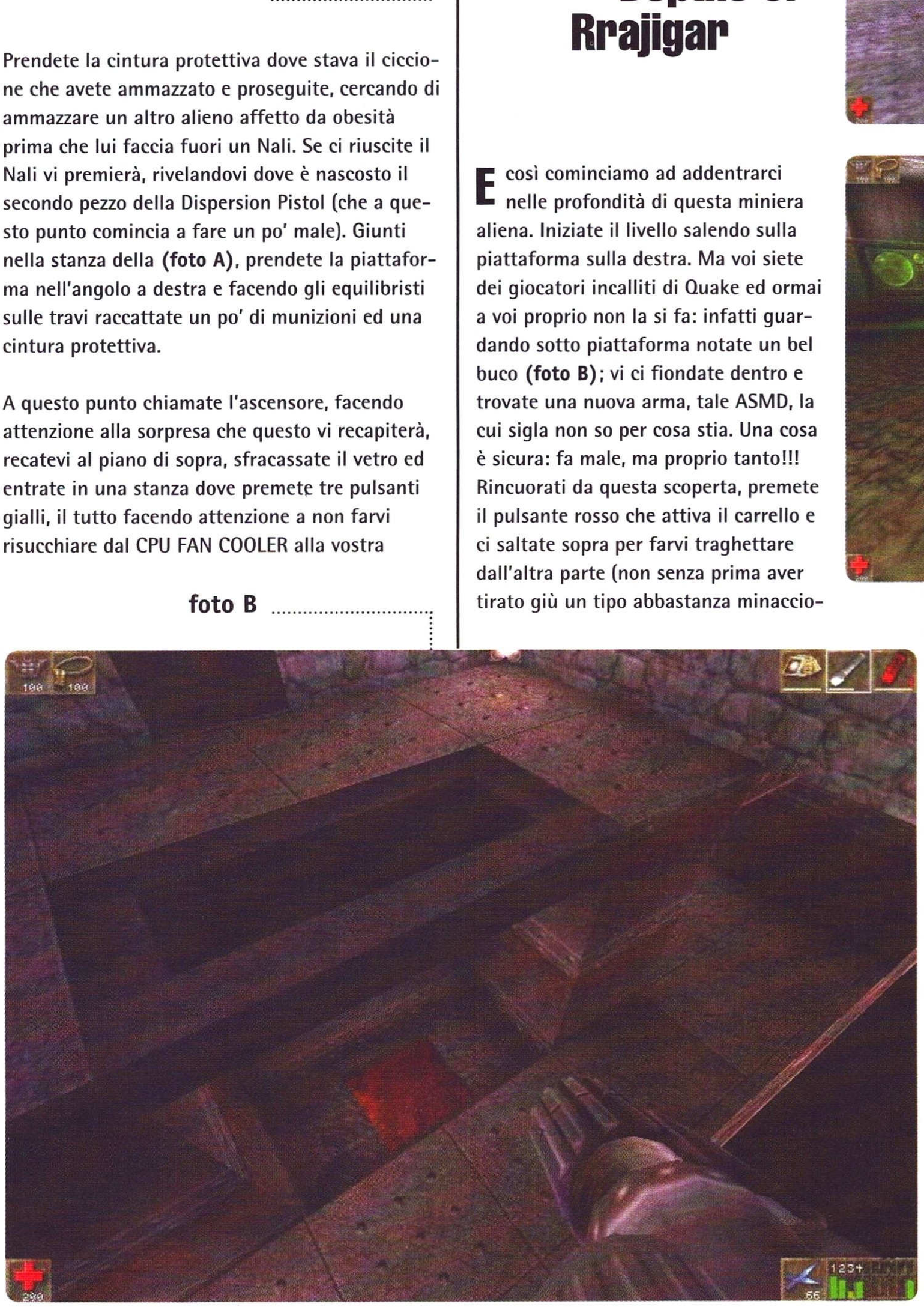


foto B

bella cannella coll'ASMD contro la cassettina in alto che verrà proiettata giù ed a questo punto potrete salirci sopra e rimpinguare la vostra energia vitale. Attivate un altro carrello e continuate senza particolari problemi fino ad uccidere un alieno adiposo, la cui morte causa l'apertura di una porta (!!!). Entrate e prendete l'ascensore che vi porta in un altro magazzeno. Facendo il solito giochetto di spostare le casse potete tirare su un po' di munizioni e di curativi, poi salite su uno scivolo sulla vostra destra e vi recate nella camera in cui, attivando due interruttori, potete depressurizzare l'impianto che tiene chiusa una porta. Dietro questa trovate un altro interruttore che aprirà il portellone attraverso il quale entrerete nel livello successivo **(foto D)**. Notate sulla destra una bella cintura protettiva su una cassa; se volete prenderla dovete saltare sulla cassa di fianco, da qui sul bordino invisibile del muro e da qui, finalmente, sulla cassa giusta. È stata dura ma fa sempre comodo uno scudo tecnologico prima di affrontare le terribili peripezie che vi aspettano.

# Sacred Passage

Siete di nuovo all'aperto; scoprite un laghetto e tuffandovi imboccate un passaggio sommerso che vi fa sbucare all'interno del tempio. Notate un'entrata, ed una delle tre colonne ha un faccione sporgente **(foto A)** che premuto fa spalancare

foto A

un passaggio al di là del quale c'è un pozzo. Vi tuffate e tirate su un bel medipacco da 100 e, senza far troppo caso ad una misteriosa iscrizione, uscite di nuovo fuori e notate un pulsante per terra **(foto B)**; ci passate sopra e si apre un passaggio. Entrate e azionate un meccanismo idrico che fa aprire la porta; questa vi fa entrare nel tempio della divinità Chizna e dunque nel nuovo livello.

foto B

craniata azionate il meccanismo che vi permette di andare avanti (che male però!!!). Scendete giù e scoprite che, ogni tanto, gli Skaarj si fingono morti per potervi sorprendere, per cui d'ora in poi nessuna pietà, neppure per i cadaveri! Vi tuffate in acqua e imboccate **(foto D)** un passaggio che vi fa sbucare in una stanza dove trovate munizioni ed una torcia elettrica, che torna sempre utile. Sfruttando le travi salite e vi imbattete in un Nali che vi indica delle munizioni. Lì vicino notate una mattonella fuori posto, la toccate e viene giù una piattaforma di legno, con un meccanismo a vite notevole, che vi permette di salire di sopra. Notate un'altra mattonella fuori posto, la premete e cascate di sotto, e qui, premendo il pulsante centrale **(foto E)** si apre la porta che vi sbarrava il cammino. Vi attendervi c'è il solito Nali che vi indica la solita mattonella nascosta che attiva un meccanismo che vi permette di tornare da dove venivate (che noia!!!). Nel frattempo fate fuori delle schifosissime mosche con ali da libellule e pungiglione da zanzare del Lambro, noto limpido ruscelletto di Milano. È un particolare piacere colpire le zanza-

foto C

foto D

foto E

infilate nel tunnel alla vostra destra, perché l'ingresso sottostante è inaccessibile, e, una volta arrivati ad un ponte di legno, vi tuffate di sotto per affrontare dei vomitevoli serpentoni marini che vi tiranno addosso della schifezza verde fumante. Yumm, passata di spinaci alieni corrosiva! Voi comunque fate fuori gli esseri anfibi, toccate il faccione in mezzo alla stanza, entrate nel passaggio che si è aperto e, facendo attenzione ai dardi dardeggianti, salite di sopra. Ad

# Chizna-Nali Water God

Siete nel tempio. Notate una piattaforma di legno completamente sommersa dall'acqua e la cosa vi insospettisce non poco perché, sebbene non siate delle cime, che il legno galleggia lo sapete anche voi. Notate **(foto C)** che il legno è tenuto giù da delle catene, le colpite e la piattaforma viene su; ci saltate sopra e con la solita

foto A

foto B

rone proprio in mezzo agli occhi con l'Automag. Adesso potete entrare nella sala delle cerimonie del tempio di Chizna **(foto A)**. Tuffandovi subito in acqua potete trovare un po' di munizioni ed un'armatura, poi risalite e, facendo il giro senza farvi troncare le gambe da dei bastoni a serramanico messi lì simpaticamente per i tipi come voi, premete un'altra mattonella **(foto B)** che fa aprire una porta alle vostre spalle. Di fronte, notate con piacere un medipacco curativo da 100 ed alla vostra sinistra un corridoio che imboccate; seguendo i ponti di legno giungete in una stanza dove azionando una leva **(foto C)** si mette in funzione un ascensore idraulico che tornate di sopra a prendere. Una volta che l'ascensore vi porta a destinazione entrate nella camera dell'EightBall (o, come lo chiamano più giustamente i Nali, bastone dei sei fuochi) e procedete verso destra fino alla prima porta che si apre. Entrate, leggete le iscrizioni sull'obelisco e da qui procedete ancora verso destra. Notate nell'angolo **(foto D)** un cunicolo subacqueo al termine del quale troverete una bella tuta di kevlar. Poi scalate le pietre e sarete nella camera del tuono **(foto E)**. Notate, perché avete una vista finissima, un curativo da 100 dietro la cascatella d'acqua, poi vi tuffate e capite perché questa è la sala del tuono. Tornate indietro nella stanza dell'EightBall ed ora, azionando una leva, lo potete finalmente prendere. Entrate poi nell'ultima stanza che vi è rimasta da esplorare **(foto F)**, la stanza della piramide. Appena dentro vi tuffate e, sempre grazie al vostro occhio di lince, notate l'ennesimo passaggio subacqueo **(foto G)**. Vi ci fiondate e appena potete girate a destra e poi subito in alto, raggiungendo così una stanza in cui trovate un'armatura. Tornate indietro, facendo attenzione a non affogare, e zompate a piè pari sulla cima della piramide, il che vi aprirà un passaggio verso la sala delle torture. Uccidete lo Skaarj cattivone, facendolo, se possibile, soffrire molto (si consiglia l'uso del fuoco alternato dello stinger), e vi beccate le munizioni per l'eightball. Tornate per l'ultima volta nella stanza del bastone dai sei fuochi e imboccate la stanza del teleport ed infine l'uscita del livello (è stata durissima vero???).

foto C

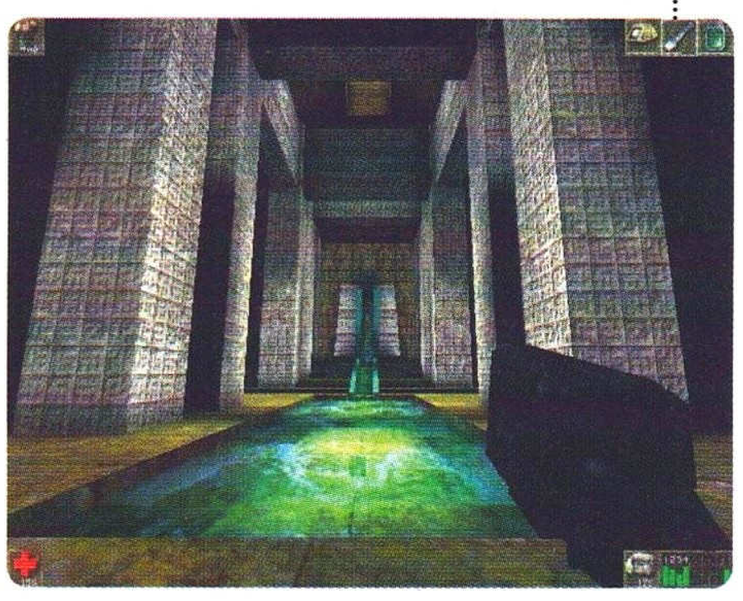


foto D



foto E



foto F

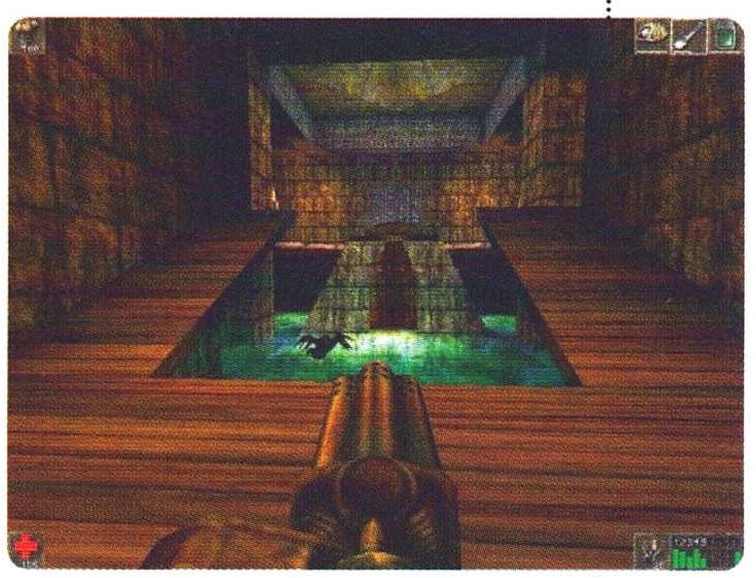


foto G

# The Ceremonial Chambers

Imboccate la porta alla vostra sinistra e scendete giù dal ponte di legno; nel caso ne aveste bisogno entrate nella camera di fronte a prendere delle munizioni per l'eightball, altrimenti vi tuffate subito in acqua e notate **(foto A)** una piccola apertura dentro la quale trovate uno scuba gear. Sotto di voi c'è una leva che prontamente azionate e che fa aprire delle sbarre di ghisa proprio di fronte, al di là delle quali trovate un'altra leva che ovviamente azionate di nuovo (ma è Unreal o TOMB RAIDER???). Tornate di sopra perché adesso potete entrare in una porta prima sbarrata. Andate a destra ed entrate in un luogo di preghiera **(foto B)** in cui trovate un medipacco da 100, poi tornate indietro e questa volta andate a sinistra ed entrate in una nuova camera della tortura **(foto C)**. Salite di sopra, fate fuori gli Skaarj che arrivano e, quando si apre la porta, proseguite lungo il tortuoso corridoio fino ad arrivare in una stanza con l'ennesima leva. La azionate ed arriva un ascensore. Lo potete prendere, oppure, se ve la sentite, potete spiccare un balzo e tuffarvi in acqua da centomila metri (occhio alla mira però). Raggiungete via mare una piattaforma su cui è situato un arpione **(foto D)**; lo sparate contro la parete di roccia e, trasformandovi in un equilibrista, acrobata da sagra paesana d'altri tempi, salite lungo il filo (di ghisa temperata), magari usando la modalità "cammina lentamente". Arrivate così in cima e, seguendo il consiglio del vostro buon amico Nali, prendete la zatterona e andate a concludere il livello dopo aver azionato un altro interruttore (bastaaaa!).

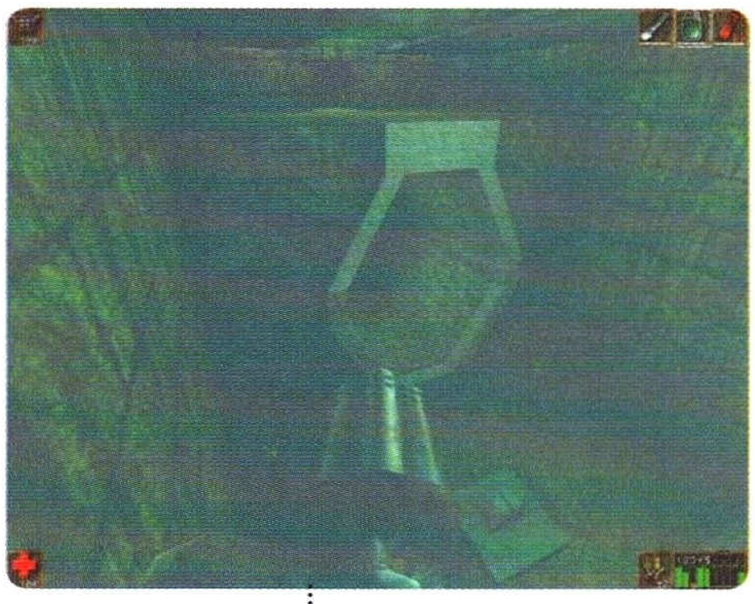


foto A

foto B

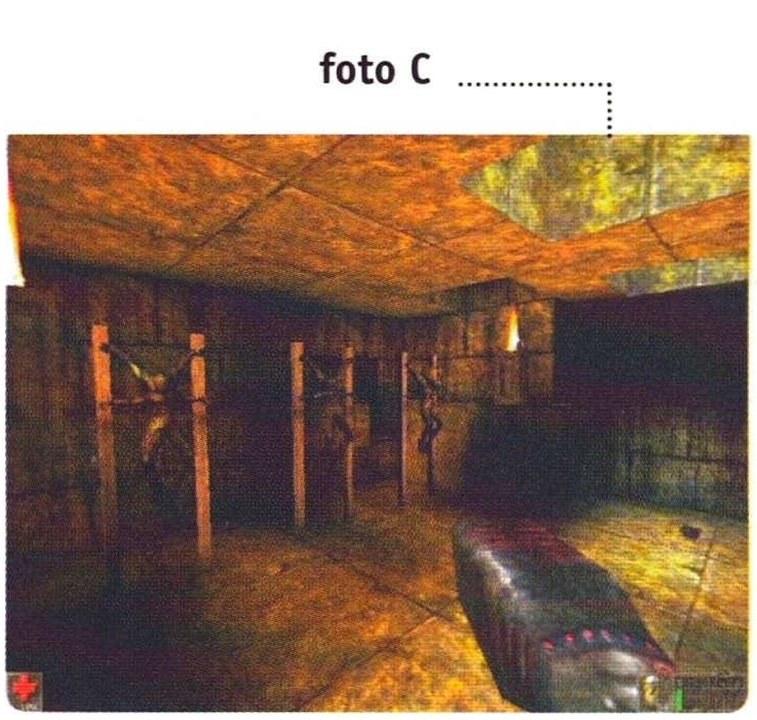


foto C

# Dark Arena

Un portone veramente pesante vi sbarra la via, ma voi, che la sapete lunga, vedendo i faccioni di pietra che vi circondano cominciate a premerli tutti: prima o poi beccherete quello giusto e il portone si aprirà. Uscite di nuovo all'aperto per rimanere a bocca aperta davanti ad un'incredibile costruzione a base ottagonale. Non entrate dal cancello principale e, poco più avanti, vi trovate davanti ad un ben triste spettacolo **(foto E)**. Con la vostra vista a raggi x notate che dietro la palma c'è un passaggio che un povero Nali, morto lì vicino, si era scavato per fuggire dalla sua cella.

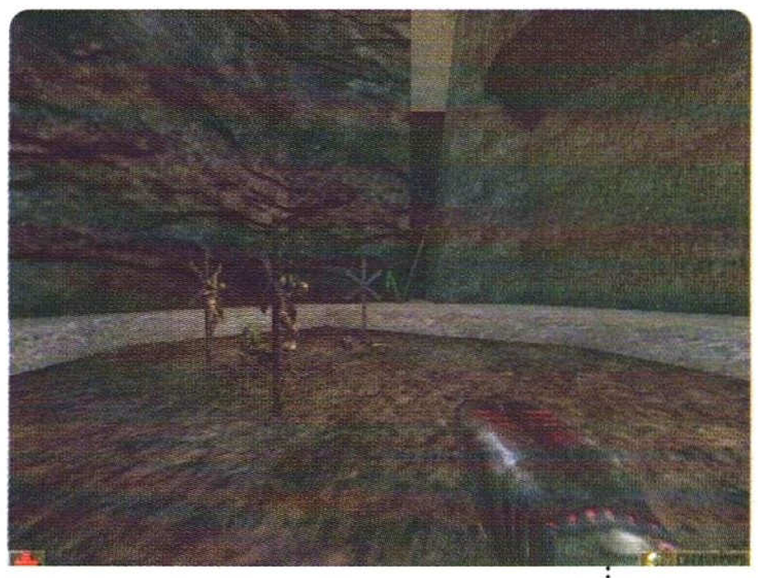


foto E

foto D

Tirate sulle pietre smosse un bel colpo di eightball e andate nel cunicolo. Sbucate, com'era ovvio, nelle prigioni dove, imboccata la seconda porta a destra ed azionati i due interruttori **(foto F)**, aprite le porte delle celle dando la libertà a quei pochi Nali ancora vivi e leggendo le sofferenze loro e dei vostri compagni morti. Continuando entrate in una stanza **(foto G)** in cui salite al piano di sopra e, azionando la leva, chiamate l'ascensore. Lo prendete ed entrate in un'arena in cui, di lì a poco, entra un essere veramente gigantesco e terrificante: un TITANO!!! Ma voi siete degli avventurieri esperti e ci vuole ben altro per spaventarvi: gli tirate addosso tutto quello che avete, nascondendovi dietro la colonna quando lui tenta di colpirvi con dei macigni (ma chi è, il pronipote di Polifemo?), e quando muore fa un tonfo talmente fragoroso da aprirvi un passaggio verso il nuovo livello. Che bamboccio.

foto F

foto G

foto G

foto B



foto C

## Harobed Village

Entrate nel villaggio alla vostra sinistra e, curiosando nelle case dei Nali, tirate su un po' di munizioni ma, cosa più importante, venite a conoscenza di un segreto celato nell'abbazia... hum, interessante. Voi siete dei curiosoni e senza por tempo in mezzo vi fiondate nel luogo sacro ai pacifici Nali.
Un simpatico alieno nonviolento vi indica la strada che vi porterà dritti al Flak Cannon, un'arma che d'ora in poi farà la differenza. Già che ci siete tirate su anche un'armatura da dietro all'altare e quindi uscite. Fate il giro e dietro l'abbazia scoprite l'ingresso del cimitero. Toccate un faccione su una delle tombe **(foto A)** e si apre un passaggio segreto. Scendete le scale e, dopo aver fatto strage di nemici con la vostra nuova arma, sbucate nel pozzo del villaggio, sul fondo del quale trovate un bel centone di energia; lo prendete e, finalmente soddisfatti, uscite dal villaggio. Vi dirigete verso l'astronave che si intravede e, superata la pozza d'acqua, ci entrate dentro terminando questo bel livellino.

## Terraniux Underground

Entrate, dopo aver premuto il pulsante viola, nella sala di controllo dell'impianto di stoccaggio dei rifiuti e lo riattivate premendo altri due pulsanti. Tornate indietro e l'ascensore è di nuovo funzionante, per cui ci saltate su. Mentre state salendo però notate, grazie alla vostra vista da falco, un medipaccone su una trave **(foto B)** e, senza por tempo in mezzo, volate a prenderlo, tanto l'ascensore ritorna giù... solo, state attenti a non spiaccicarvi come zanzare prese a ciabattate. Una volta al piano di sopra **(foto C)** vi buttate sulla destra senza cadere tra i rifiuti, ammazzate tutti (altrimenti non si apre la porta), leggete i messaggi ed entrate nella stanza **(foto D)** per trasferire i rifiuti in un'altra zona e cambiare livello. Facile...

foto D

## Terraniux

Turandovi il naso (ma votando poi come vi pare) vi buttate di sotto e raggiungete l'ingresso dell'astronave vera e propria **(foto E)**, visto che fino ad ora siete stati solo a mollo nei rifiuti.
Salite e vi mettete all'opera: dovete premere i soliti pulsanti viola in tre stanze simili **(foto F)** per attivare le porte che bloccano i corridoi laterali, facendo attenzione agli Skaarj che cominciano a diventare veramente cattivi. Infatti non solo hanno le vostre stesse armi, ma all'occasione possono diventare invulnerabili; l'ideale sarebbe, dove possibile, cercare di non farsi vedere, premere i pulsanti e fuggire alla chetichella. Comunque

foto E

foto F

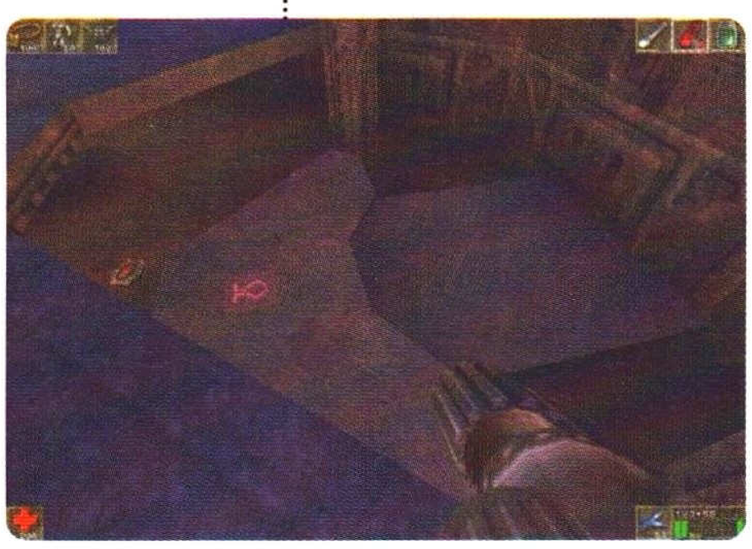
mentre fate questo lavoro vi imbattete in un oggetto che è fondamentale per la vostra vita: l'amplificatore di potenza che, con un complesso sistema simile a quello usato negli acceleratori di particelle, riesce ad aumentare a dismisura il danno che infliggono le vostre armi – o per meglio dire quelle ad energia ovvero la Dispersion Pistol e l'ASMD.
Occhio poi al solito centone di energia che potete

raccattare salendo sulle travi **(foto A)**. Proprio dalla stanza col mega-medipacco imboccate il corridoio sulla destra e da qui l'ascensore che vi porta al piano di sopra. Nel piano dei giardini come prima cosa è consigliabile far vostri i bonus

**foto A**

**foto B**

**foto C**



che avete lasciato sui tubi **(foto B)**; è noioso perché cadrete un po' di volte ma ne vale la pena, sempre che non siate pieni di munizioni fino al midollo e non sprizziate energia da tutti i pori. Ora andate verso la zona centrale e notate che ci sono delle piattaforme che vi portano di sopra **(foto C)** e qui, tra quintalate di munizioni, armature e tute di kevlar, trovate un altro powerup per la dispersion pistol, che comincia davvero a proporsi come un oggetto in grado di infliggere dolore fisico in quantità. Proprio dove c'è la tuta di kevlar si apre un passaggio che dà su uno dei giardini; uscite, prendete le munizioni per il flak, saltate giù e tornate al centro, mettendovi spalle alla porta che non si apre.

Andate quindi alla vostra destra e premete il solito pulsante, entrate nella porta che si apre, raccogliete il generatore di campo di forza, mettetevi spalle alla porta della sala di controllo, che ancora non si apre, per poi tuffarvi in bello stile.

Andando a sinistra, trovate 50 chili di melma verde (scoprirete tra poco a cosa servono); andate invece verso l'alto ed arrivate finalmente al centro di controllo dove ammazzate gli Skaarj, premete i due pulsanti che riattivano la piattaforma che vi permette di andare avanti e, usando la cassa più piccola, andate a prendere un bel medipacco da 100 **(foto D)**.
Trovate inoltre il GES BioRifle, che vi serve per irrorare i vostri nemici con la melma verde che avete raccolto. Tornate ai giardini e nella parte centrale questa volta la porta è accessibile: entrate, salite sulla piattaforma e terminate il livello.

**foto E**

**foto D**

## Noork's Elbow

Scendete dalle ripide scale e, guardando nelle case, trovate munizioni, un'armatura e un medipacco da 100. Vi dirigete dunque verso il castello dove un simpatico Nali vi fa passare abbassando il ponte levatoio.

L'ingresso principale è inaccessibile ma, andando a destra o a sinistra, entrate ugualmente. Prima però vi tuffate in acqua sulla sinistra e scoprite un ingresso subacqueo. Ci andate e scoprite una stanza in cui un vostro sfortunato compagno è morto, insieme ad un po' di munizioni.

**foto F**

**foto G**

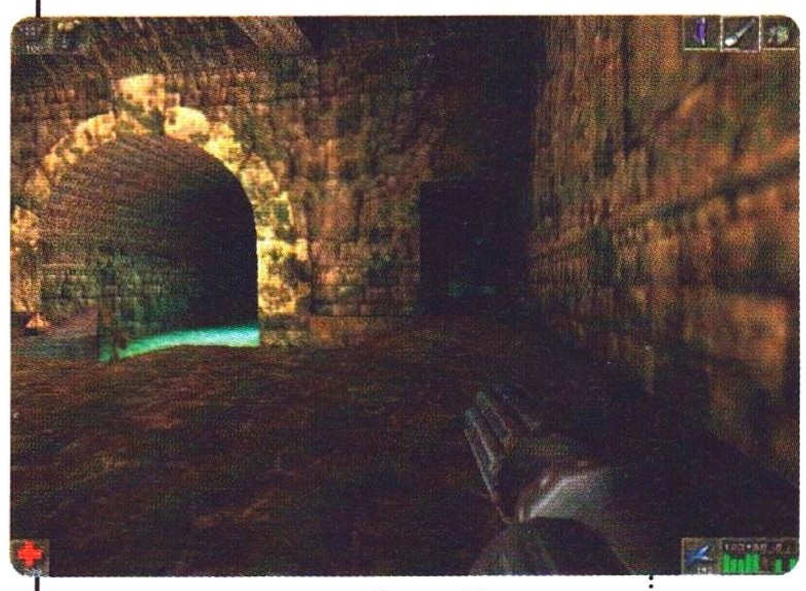


**foto H**

## Temple Of Vandora

Andate in un cortiletto con pozzo annesso **(foto E)**, proseguite di fronte e girate a sinistra fino a raggiungere una sorgente d'acqua. Ivi vi tuffate e scoprite un cunicolo **(foto F)** al termine del quale prendete il solito curativo da 100, poi riemergete e proseguite fino ad arrivare ad una barca. Vi tuffate e vedete un cunicolo **(foto G)** in cui trovate un flak.

Poi, invece di prendere la barca, percorrete il passaggio sulla vostra destra **(foto H)** fino al tempio

foto A

foto B

in fondo al quale andate a premere un pulsante **(foto A)** e quindi accendete alle vostre spalle la torcia della tranquillità (e infatti dopo vi sentite stranamente tranquilli, rilassati... zzz... ronf... fiuuuuuuu... ehm, scusate). Tornate alla barca e adesso in alto si è aperta una porta che prontamente imboccate, premete un pulsante lungo la parete **(foto B)** e salite su fino a tornare al cortiletto col pozzo. Girate a sinistra, poi a destra ed uscite all'aperto. Andate avanti fino ad entrare in un'arena ed affrontare un titano, ma stavolta avete l'amplificatore di potenza. Se volete farla breve, usatelo insieme alla Dispersion Pistol e con un colpo lo farete secco... fin troppo facile, in effetti vien quasi da pensare che sia un bacherozzo, boh, chi può dirlo? Comunque ora si apre una porta, superata la quale vi frana tutto alle spalle ed entrate nel livello successivo. Ben fatto! Veramente ho fatto il furbetto, perché non vi ho detto che dove c'è la fontana consacrata a Vandora c'è una porta che non sono riuscito a far aprire, e al di là della quale ci deve sicuramente essere un'invisibilità (si capisce dall'iscrizione). Chi riuscisse a capire come si fa ad aprire quella dannata porta è pregato di scriverlo su un foglio intestato e inviare il suddetto in busta chiusa al Ministero dell'Università e della Pubblica Istruzione, vuoi vedere che si libera un posto da sottosegretario?

## The Trench

Vi buttate giù ad affrontare non uno ma due titani (tanto adesso che sapete come fare...), ammazzate tutte quelle vomitevoli palle di grasso volanti con due braccia, passate sopra (o sotto, a seconda di come la vedete) la luce rossa, salite sull'elevatore e siete finalmente dentro la ISVKran (occhio a non farvi spiaccicare dall'ascensore). Salite sull'elevatore vicino all'esoscheletro e saltate sul bordo del pannello di fianco **(foto C)**, attivando così la piattaforma. Salite sull'altro elevatore, da qui sulla piattaforma che ritorna indietro e vi porta nel livello successivo, all'interno dell'astronave. Che fifa ragazzi!!!

## ISV-Kran Deck 4

Siete sul ponte numero 4 della ISV e finora tutto va bene. Scoprite, come del resto era prevedibile, che anche qui gli Skaarj sono ormai dappertutto e che hanno fatto una vera e propria strage. Sono riusciti a penetrare nell'astronave, pensa un po', attraverso i condotti di aerazione, che inutilmente l'equipaggio ha tentato di sigillare... ma questi progettisti di astronavi non ci sono ancora arrivati? Possibile che nel nostro futuro ci aspetti solo e sempre di venir sterminati da gente che entra dai condotti d'areazione? Comunque la vostra unica speranza è di arrivare al ponte numero 4, per cui mettiamoci al lavoro. Salite di sopra attivando un ascensore ma,

foto C

non appena vi vede, uno Skaarj dà l'allarme e gli alieni cominciano ad arrivare a frotte. Dopo che li avete uccisi tutti (non dovrebbe essere troppo difficile con stinger, flak ed eightball) si apre una grata che vi permette di scivolare in uno dei succitati condotti d'aerazione, facendo attenzione a non farvi frullare dalla ventolozza. Alla fine del condotto vi dovete buttare giù senza saltare **(foto D)**, azionare il pannello e tornare sopra perché si è aperta la porta prima bloccata (quella vicina al pannello dal quale lo Skaarj aveva dato l'allarme).

foto D

foto A

foto B

foto C

foto D

foto E



# ISV-Kran Decks 3 and 2

Che fate ora? Sterminate uno Skaarj che simpaticamente vi stava aspettando, poi aprite la porta di fronte a voi, salite di sopra ed azionate un pulsante che fa aprire un'enorme porta a tenuta stagna. Entrate, per scoprire immediatamente di aver bisogno di rimuovere una protezione per poter usare il pannello che c'è dentro. L'unica cosa che vi rimane da fare è quindi prendere l'ascensore che vi porta di sopra.

Uccidete tutti gli Skaarj (occhio, è abbastanza difficile perché gli spazi sono angusti, consigliato flak cannon a palla) e diventeranno accessibili alle vostre peregrinazioni cinque porte. Guardate bene e vi sentirete un po' Actarus alla guida di Goldrake quando deve scegliere l'uscita dalla sua caverna segreta **(foto A)**. Già che ci siete, tirate su una cintura protettiva che sta su una nicchia sotto di voi **(foto B)**. Dopo aver esplorato e letto tutti i messaggi tornate indietro e attivate uno dei due pulsanti che aziona un portello idraulico **(foto C)**. Entrate e vi recate immediatamente a riattivare l'impianto di raffreddamento, facendo attenzione al solito bambinone che fa il finto morto... poi si lamentano se spariamo un colpo di Automag in testa a tutti quelli che se ne stanno sdraiati. Lo sapete che si può fingere di essere morti anche in multiplayer?

Comunque, recatevi immantinente nel "Containement Field Generator" per evitare che il reattore instabile salti in aria. A sinistra varcate una porta e prendete la piattaforma che vi porta giù. Voi però scendete a metà corsa, saltando giù, così potrete raggiungere e mettere a nudo i due nuclei del reattore per poi distruggerli con un colpo ben piazzato (da lontano però, se no sono dolori). Ora potete andare al centro di controllo della potenza del motore. Ammazzate i soliti ostinati alieni e prendete la piattaforma subito sulla vostra destra.

Trovate un paio di stivaletti a molla modello Paperinik (pronuncia Paperinìk, anche se qualcuno si ostina a dire Pàperinik) che vi saranno utili per prendere il sempiterno medipacco da 100 **(foto D)**. Scendete giù e prendete l'altra piattaforma e, una volta saliti, attivate i due pannelli **(foto E)**. Quando scendete nuovamente ed uscite dalla sala di controllo, trovate un bel comitato d'accoglienza che liquidate con un bel po' di melma verde sulla faccia. Siete ora pronti per prendere la turbo piattaforma e passare di slancio al livello successivo.

foto A

## ISV-Kran Deck 1

Uno dei livelli più esaltanti in assoluto, in grado di convincere anche i videogiocatori più recalcitranti che siamo decisamente di fonte a un capolavoro. Certo che se provate a combattere fino a sterminare tutti, azione di routine negli altri shooter in soggettiva, ne otterrete solo frustrazioni infinite e un'ulcera precoce: qui, come potete capire dai messaggi che leggete all'inizio, si tratta solo di scappare ed anche molto in fretta. Andate dritti verso la transfromer room numero 1 e premete il pulsante all'interno, uscite, girate a sinistra ed entrate nella transformer room numero 2, ed anche qui premete il pulsante. Col fiato che vi manca uscite, ripercorrete il corridoio ed andate nella transformer room numero 3, premendo l'ultimo pulsante, ed infine, sempre con gli alieni alle costole, girate a sinistra ed andate nel laboratorio di ricerca scientifica dove, prima di ogni altra cosa, premete l'interruttore che attiva una barriera elettrica che lascia gli Skaarj con un palmo di naso e vi dà la possibilità di irriderli e sbeffeggiarli (**foto A**). Per entrare nel laboratorio salite di sopra, attivate un pannello che apre la porta del suddetto, entrate (**foto B**) e rapidamente attivate il pannello in basso ed il pulsante per scattare poi verso il dormitorio (Crew Berths) che si è aperto.

foto C

Occhio a non rimanere invischiati nel blob gelatinoso corrosivo che si è liberato (che schifezza). Potete scendere giù e aprire la grata per andare a prendere un po' di munizioni ed un'armatura, tanto poi in un baleno si ritorna qui. Dentro al dormitorio a destra e a sinistra non c'è nulla di interessante, mentre dritto di fronte a voi, superata la porta, prendete una piattaforma che vi porta all'Observation Lounge. Entrate e, facendo attenzione alle scosse telluriche, muovete il perno giallo sott'acqua (**foto C**), scendete e premete il pulsante che rende accessibile il ponte numero 1, che quindi raggiungete tornando indietro. Andate di sopra prendendo l'elevatore e quindi premete uno dei due pulsanti che rivela una cavità. All'interno trovate un teleport (ma è quello di Star Trek!) che vi teletrasborda in un villaggio abitato dai Nali (che bello di nuovo i nostri amiconi!) e vi fa terminare il livello.

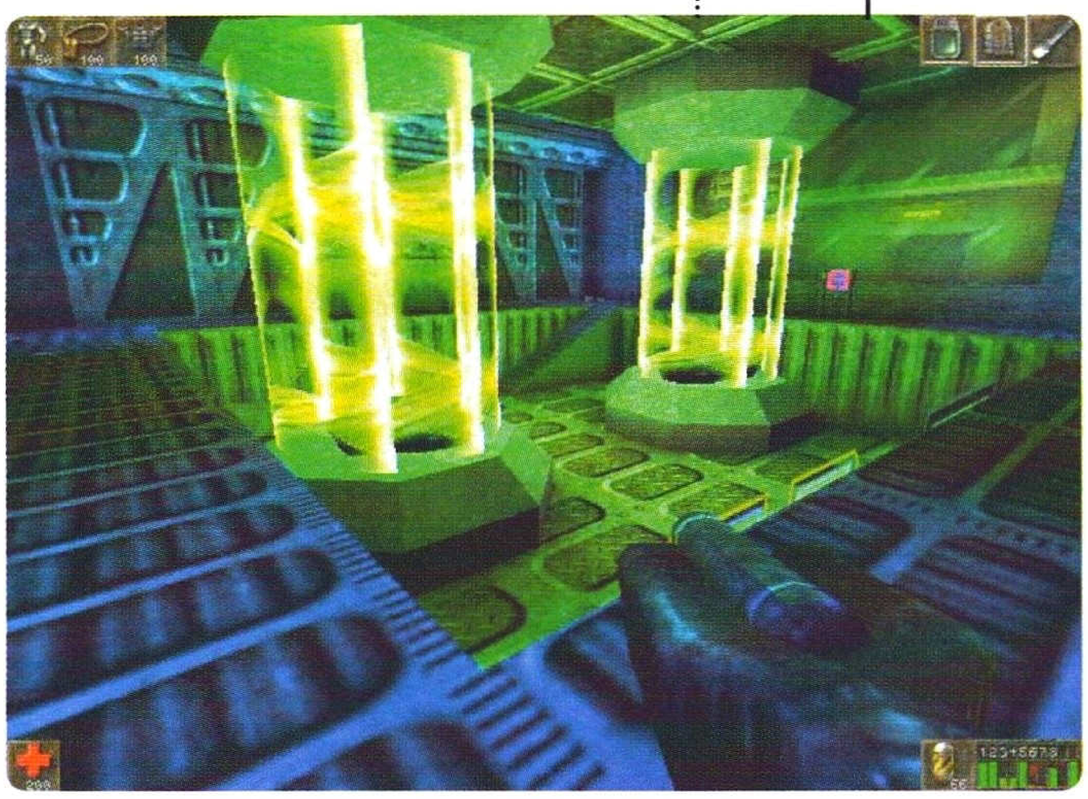


foto B

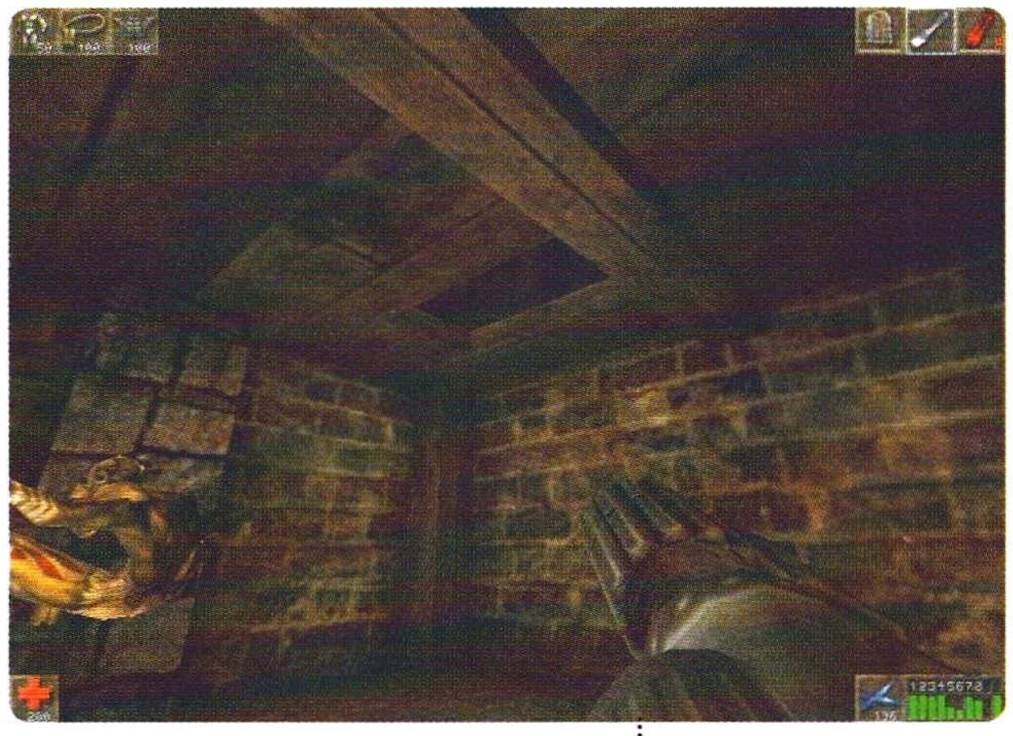


foto D



foto E

## Spire Village

"E quinci uscimmo a riveder le stelle...". Siamo in quello che un tempo era il paradiso dei Nali e che ora è stato sconvolto dalla presenza dei titani che voi, col metodo che ben conoscete, fate fuori ad uno ad uno. Poi cercate munizioni nelle case, anche nelle soffitte (**foto D**), grazie agli stivaletti a molla che avete appena trovato.

Arrivate ad un cancello (**foto E**) e, per aprirlo, usate anche qui un metodo che oramai conoscete bene e cioè la craniata contro la serratura. Il cancello si apre e voi andate nel livello successivo.

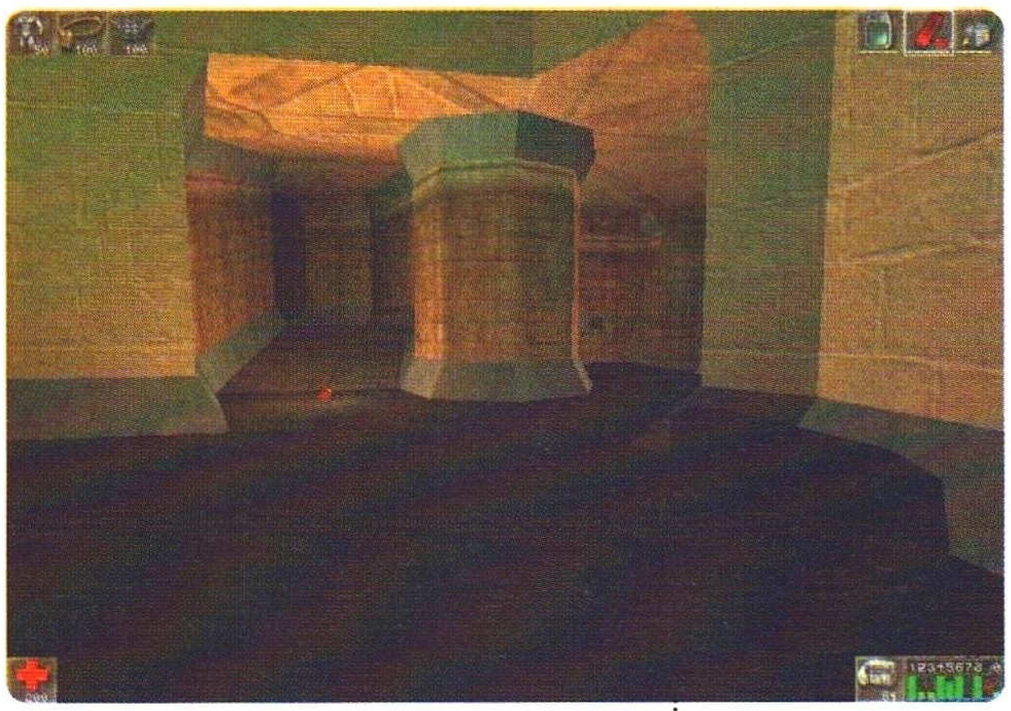


foto A

ma che vi porta in alto. Entrate nella porta che avete subito davanti quando arrivate a destinazione, tuffatevi e sbucate in una stanza satura di vapori verdi pestilenziali. Tirate subito delle flares perché non si vede nulla ed eliminate i ragni più vomitevoli della storia dei videogiochi... peggio anche di quelli di Blood.

foto D

## Sunspire

OK, in realtà non sono ragni ma larve di alieno, ma dovete proprio riprendermi ogni volta che mi prendo una licenza poetica? Andate dove c'è la flare nella foto **(foto A)** e sbucate in una grande sala. Tirate la leva **(foto B)** e l'altare si solleverà **(foto C)** rivelando dietro di sé il Minigun, arma che promette molto ma in realtà è un po' un pacco. Continuate a salire fino ad una porta che dà all'esterno. Varcatela e continuate a salire (puff, pant). Prendete l'ultimo ascensore che stavolta vi fa venire le vertigini **(foto D)** e sbucate finalmente sulla cima.

Vi beccate l'immancabile centone di energia **(foto E)** e, camminando sul bordo **(foto F)**, anche un sacco di munizioni. Poi andate nella camera dei cristalli, tirate la leva e vi precipitate fuori perché è in arrivo dallo spazio profondo un traghetto che vi porta verso nuovi lidi e nel nuovo livello.

foto E

foto F

E' un altro livello francamente incredibile. Non pensavo di veder così presto superati i limiti di gestione degli spazi aperti del motore di Quake2... è veramente esaltante tutto ciò.
Comunque questa spira di pietra sembra un posto complesso ma in realtà è abbastanza semplice: basta fare come Messner e andare sempre verso l'alto.

foto B

Cominciate scendendo lungo un sentiero di roccia immerso nella lava, mentre potete sentite dei begli effetti d'eco. Quando entrate, andate subito dritto e prendete la piattafor-

foto C

foto A

foto B

# Gateway to Na Pali

Siamo verso la fine di questa prima parte della soluzione... e tanto per gradire ecco un bel livellino facile facile. Iniziate in bellezza salvando un Nali da due bruti che lo volevano tirare giù dall'asse di Capitan Uncino; lui non ci può credere e si imbellisce parecchio **(foto A)**.

Entrate nel pesante portone di pietrone, salite delle scale piuttosto malconce e tuffatevi in un fiumiciattolo risalendo la corrente come un salmone. Arrivate ad una cascatella **(foto B)** dietro la quale tirate una leva che fa sollevare le sbarre (di sempiterna ghisa aliena) che vi bloccavano il passaggio dall'altra parte. Tra l'altro tirate su un bel Rifle, che fa tanto western e che ha uno sniper mode spettacolare.

Ritornate nel fiumiciattolo e stavolta ne assecondate la corrente; occhio però perché ad un certo punto arrivate ad una cascata che dà sul vuoto pneumatico interstellare, per cui dovete uscire dal fiumiciattolo e salire con una piattaforma dislocata ivi all'uopo. Da questo momento in poi la strada è lineare fino ad arrivare a delle scale ripide che portano al nuovo livello. Ma questa è un'altra storia.....to be continued...

## QUALCHE CONSIGLIO DALLA REGIA...

**Siete disperati???**
**Non riuscite a procedere nel fantasmagorico mondo di UNREAL, anche con la soluzione che vi prende per mano?**
**Non ne potete più di morire scorticati, decapitati, eviscerati, sminuzzati e via discorrendo?**
**Allora ecco qui un bel Vademecum del naufrago spaziale, proprio ciò che fa per voi!**
**Per inserire ogni codice premete TAB e comparirà una simpatica riga di comando...**

**Allammo:** vi dà 999 munizioni per ogni arma che avete. Mica male!
**Fly:** vi trasformate in novelli icari.
**Ghost:** vedi noclip in DOOM o QUAKE.
**Walk:** pone fine al Ghost mode o al Fly mode.
**PlayersOnly:** il tempo smette di trascorrere e i mostri si congelano sul posto. Per far ripartire gli implacabili rintocchi dell'orologio della nostra vita, che scandiscono senza pietà i nostri passi verso l'oblio [sto divagando...] immettete lo stesso comando.
**God:** c'è bisogno di dirlo??? Occhio però, perché a volte le piattaforme vi spiaccicano ugualmente, e vi viene detto che siete morti per un attacco cardiaco (e qui, scongiuri a gogo).
**Open NomeMappa:** vi permette di aprire una qualsiasi mappa da console, dovete ovviamente scrivere il nome del file e non quello "lungo".
Peraltro potete lanciare qualsiasi mappa direttamente da windows, con un doppio clic o usando il menu contestuale (tasto destro del mouse) sul file stesso.
**Summon OggettoQualsiasi:** vi permette di aggiungere qualsiasi entità al mondo di UNREAL; per esempio:
Summon FlakCannon: vi compare davanti un bel flak pronto per l'uso;
Summon Amplifier: in caso di titani sapete cosa dovete fare (eh eh eh);
Summon SkaarjWarrior: oooooooops, non volevo...ehi no...sta buono... no... no... AAAARGH!!!
BehindView 1: se siete dei maniaci di Lara ecco quella che ormai è universalmente conosciuta come vista alla TOMB RAIDER. (BehindView 0 se volete ricominciare a giocare in soggettiva)
SET playerpawn Handedness -1.000000: per impugnare l'arma con la mano destra (però il cambiamento non è immediatamente visibile, dovete prima cambiare arma per renderlo effettivo); dovrebbe esistere un comando immediato, ma io non sono riuscito a scovarlo.
SET playerpawn Handedness 1.000000: per impugnare l'arma con la mano sinistra.
SET playerpawn Handedness 0.000000: per far visualizzare l'arma centralmente, alla QUAKE 1 per intenderci.

Se poi volete "bindare" dei comandi a dei tasti la maniera migliore è editare il file UNREAL.INI nella directory C:\UNREAL\SYSTEM ed aggiungere le seguenti righe:
Aliases[Numero dell'Alias]=(Command="Comando",Alias=Nome dell'Alias) (questo crea un Alias)
Tasto = Nome dell'Alias

...L'altro giorno

Lara, Ryu, Ken, Chiun-Li, Abe, Cortex ed altri amici

passavano di qui...

noi

li abbiamo seguiti, spiati,
studiati e radiografati

per voi

Risultati e analisi continueranno ad apparire su

PlayStation Force

pagine e pagine di soluzioni
per uscire dalle missioni più impossibili e vedere finalmente la luce

e poi NOVITA', TRUCCHI, RECENSIONI, SPECIALI...

PLAYSTATION FORCE ogni mese in edicola

# TOTAL ANNIHILATION

## PARTE DUE: THE CORE

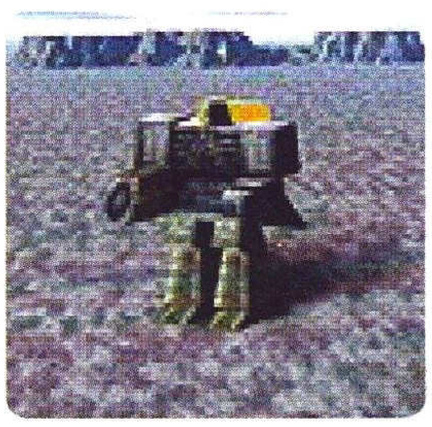
**Bentornati al mio Complete Commander's Handbook per la seconda parte della soluzione di TA, che, dopo un'estate resa ancora più torrida dalle vostre battaglie, vi vedrà schierati dalla parete degli estimatori del dio macchina. Preparate quindi le vostre menti ad essere campionate (l'avete letto il manuale vero?) nel generale delle forze Core e a spazzare via quei fragili esseri fatti ancora di carne.**

A cura di Stefano Poli

## Le unità e installazioni d'attacco 2 - CORE -

I programmatori hanno chiaramente favorito le unità della ARM durante lo sviluppo del gioco. Se prestate attenzione alle statistiche dei vari mezzi, potrete osservare come le vostre unità sono ora meno mobil, meno corazzate e più costose. Le differenze non sono così marcate, ma in certi casi si faranno sentire. Affrontate quindi il nemico in superiorità numerica quando possibile, e sfruttate ancora di più le debolezze delle singole unità. Come la volta precedente aggiungerò alla breve descrizione un voto "tattico" da 1 a 5 che rappresenterà il valore dell'unità quando viene impiegata nel ruolo che le é più congeniale.

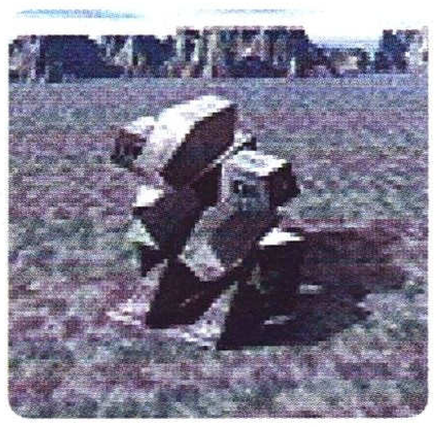
### Commander:



Anche la Core possiede la sua versione di questo sbalorditivo generale. Dotato di una enorme potenza di fuoco, strabiliante corazzatura e mobilità, nonché di un esclusivo dispositivo di invisibilità, gli forniscono una ineguagliata importanza strategica in una moltitudine di ruoli. Impiego: Coordinamento delle forze.

### KBOT

### A.K.:



Armato di un fucile laser a fuoco diretto, fatica notevolmente ad inquadrare bersagli veloci e i danni che arriva ad infliggere non compensano certo questo vantaggio. La corazzatura inesistente completa il quadro. Impiego: Spotter suicida.
Voto: 1/5

### Crasher:

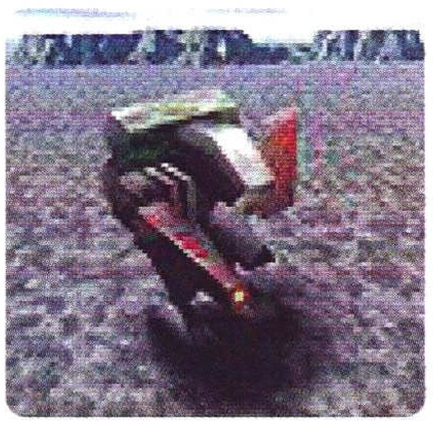
Benché non sia veloce o manovrabile, la sua importanza tattica come mezzo difensivo è notevole. La lunga gittata e la possibilità di fare fuoco anche contro velivoli attaccanti lo rendono un aiuto che verrà impiegato dalla prima all'ultima missione. Impiego: Mezzo da difesa.
Voto: 3/5

### Storm:

I suoi razzi, benché dotati di un notevole potenziale distruttivo, sono alquanto imprecisi. Un mezzo di supporto utile durante le prime fasi della vostra campagna, capace anche di tener testa per conto proprio a diverse unità nemiche. Impiego: Multiruolo.
Voto: 2/5

### Thud:

il suo cannone a traiettoria parabolica gli permette di fare fuoco contro ostacoli bassi, anche se la gittata rimane scarsa. Rispetto alla controparte ARM riesce ad inquadrare i suoi bersagli con maggiore rapidità. Impiego: Mezzo di supporto.
Voto: 4/5



### Pyro:

Armato con un lanciafiamme, non eccellente in velocità e corazzatura, senza parlare poi

della ridicola gittata, questo Kbot si rivela abbastanza inutile in qualunque ruolo. Discretamente efficace negli assalti, cioè quando è il numero a fare la differenza. Impiego: Assalto suicida.
Voto: 2/5

# VEHICLES

## Roach:

Anche se a abbastanza inutile in un combattimento vecchio stile, questo mezzo possiede un campo di impiego personale nel quale eccelle. Provate a produrli assegnando come destinazione della fabbrica (con il comando Move) il campo base avversario. Questo li terrà all'erta in maniera "esplosiva". Da non sottovalutare le proprietà anfibie. Impiego: Assaltatore suicida.
Voto: 3/5

## The Can:

Il laser pesante con cui è armato e l'incredibile livello di protezione, ne fanno una delle unità migliori della Core. Purtroppo la sua efficacia è limitata grandemente dalla velocità (che definisco ridicola perché mi sento davvero mooolto contento) e dalla gittata abbastanza ridotta della sua arma. Più utile se in gran numero. Impiego: Assaltatore
Voto: 4/5

## Spectre:

Privo di armamento e scarsamente corazzato questo Kbot è ben più utile nel multiplayer che non nella campagna, vista la tendenza del computer ad utilizzare ricognizioni a vista). Impiego: Difesa passiva.
Voto: 2/5

## Weasel:

Poco armata (dispone di un laser leggero), con la fastidiosa tendenza ad esplodere al primo colpo ricevuto, e dotata di scarsa manovrabilità, questo scout farebbe meglio a tenersi lontano dal nemico e dalle zone impervie qualora volesse ritornare alla base tutta d'un pezzo. Impiego: Scout per pianure.
Voto 1/5

## Instigator:

Armato con lo stesso laser dell'A.K., soffre anche dello stesso problema di puntamento. Una corazzatura migliore lo rende un poco più appetibile di detto Kbot, ma scordatevi di utilizzarlo su terreni impervi. Impiego: Scout corazzato.
Voto: 2/5

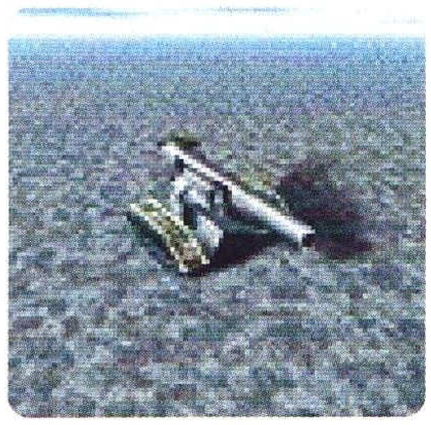
## Slasher:

A parte il profilo orrendo questo veicolo si rivela alquanto utile per tenere a bada le forze aeree avversarie. La velocità non è disprezzabile e, benché corazzatura e manovrabilità lascino un tantino a desiderare, questa unità fornisce un aggiunta appetibile alle forze un po' disastrate della Core.
Impiego: Unità difensiva.
Voto: 3/5

## Raider:

Dotato di un cannone a traiettoria leggermente parabolica, soffre di una cronica mancanza di precisione. Un piccolo neo su una unità altrimenti ben bilanciata, anche se non eccellente.. Impiego: Multiruolo.
Voto: 3/5

## Pillager:



Una unità in grado di svolgere bene il non facile ruolo per la quale è stata pensata. Un Commander abile può decidere con essa l'esito di una battaglia, grazie a caratteristiche positive quali potenza di fuoco ed eccellente gittata. Attenzione però all'uso su terreni accidentati, dove la sua efficacia scende verticalmente.
Impiego: Supporto.
Voto: 4/5

## Reaper:

Una notevole macchina da guerra, richiede l'impiego da parte del nemico di armi molto pesanti per essere fermato. Caratterizzato da un avanzata lenta ma inesorabile soffre solo di una precisione di tiro non eccellente. Da usare a volontà negli assalti.
Impiego: Assalti frontali.
Voto: 4/5

## Crock:

il fattore sorpresa insito nel metodo di utilizzo di questo tipo di veicoli

sopperisce ampiamente ai non eccelsi parametri di combattimento. Attenzione alle difese sottomarine del nemico che potrebbero trasformare un glorioso assalto in una carneficina. Impiego: Attacchi costieri a sorpresa.
Voto: 4/5

## Diplomat:

Usato nello stesso ruolo del Pillager, presenta una potenza di fuoco migliore e una gittata incrementata a causa del missile a due stadi di cui è dotata, benché questo ne limiti anche la precisione contro bersagli mobili. Impiego: Supporto mobile
Voto: 4/5

## Informer:

Il suo radar a corto raggio può venir utile in diverse occasioni durante una battaglia, ma tenetelo lontano dagli scontri a fuoco se non volete che si trasformi come per magia in una massa di metallo fumante. Impiego: Intelligence
Voto: 2/5

## Jammer:

L'equivalente su cingoli dello Spectre, presenta un maggiore ingombro ed una manovrabilità più scarsa, rendendolo meno desiderabile della controparte Kbot.
Impiego: Difesa passiva.
Voto: 2/5

## Goliathr:

Un Reaper a cui sono stati iniettati degli steroidi diventa un Goliath. Gittata, corazzatura e potenza di fuoco sono migliorate, anche se io continuo a preferire il Bulldog a causa della precisione di quest'ultimo. Impiego: Assalti frontali
Voto: 5/5

# SHIPS

## Searcher:

Rapida nave scout, armata con un laser leggero e un lancia missili, usata in gran quantità costituisce un pericolo anche per i vascelli più grandi e per gli aerei. Impiego: Scout o guerriglia.
Voto: 4/5

## Enforcer:

Un ottima nave dalle caratteristiche ben bilanciate, risulta in grado di difendersi egregiamente da avversari sia sopra che sotto le onde tramite un cannone al plasma e delle cariche di profondità.
Impiego: Nave da difesa
Voto: 3/5

## Snake:

La sua capacità di sferrare attacchi improvvisi e letali lo rendono una indispensabile aggiunta alla vostra flotta. Pensato per affondare le corazzate come barchette di carta, ha invece vita breve contro nemici in grado di attaccarlo. Impiego: Incursioni.
Voto: 4/5

## Envoy:

Utile durante gli sbarchi su coste avversarie.
Non utilizzatelo se il vostro problema primario è la velocità, visto il penoso tempo di intervento.
Impiego: trasporto per zone "calde"
Voto: 2/5

## Shark:

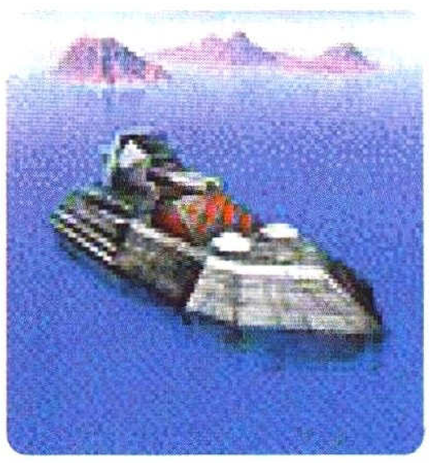
Un temibile cacciatore di sottomarini, più manovrabile e veloce di questi. Le sue testate a ricerca sono meno insidiose dei veri e propri siluri, ma un paio manderanno al creatore qualunque cosa navighi sotto la superficie. Non dimentichiamoci del notevole raggio sonar. Impiego: Incursioni
Voto: 5/5

## Hydra:

Lento e grosso, la gittata eccezionale sopperisce abbastanza alla cadenza di fuoco ridotta e alla vonerabilità ad attacchi sottomarini. Tenetelo a distanza dal luogo di battaglia vero e proprio.
Impiego: Supporto
Voto: 3/5

## Executioner:

Una nave dalle caratteristiche ben bilanciate e dall'ottima versatilità. Può affrontare avversari



sopra e sotto la superficie con estrema efficacia, il tutto unito ad una notevole corazzatura ed una velocità impensate per un vascello di queste dimensioni. Impiego: Attacco, difesa e supporto alle unità terrestri
Voto: 5/5

## Hive:

Sebbene disarmata, la sua capacità di fornire supporto a due aerei contemporaneamente, la produzione energetica e il raggio di scansione radar, la rendono indispensabile se le forze navali operano congiuntamente a quelle aeree. Impiego: Scout suicida
Voto: 4/5

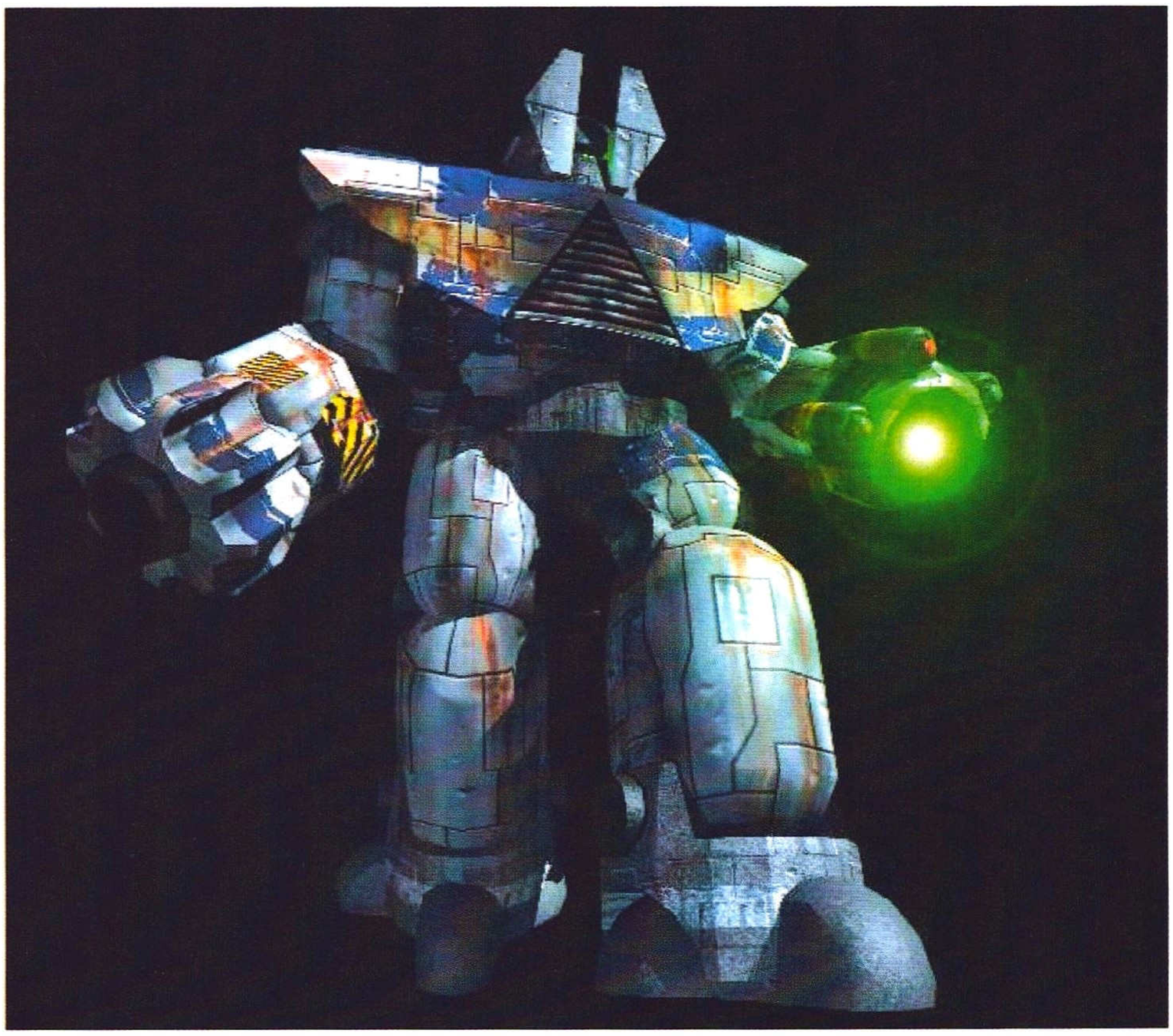
## Warlord:

Benchè sia leggermente limitata nella potenza di fuoco a lungo raggio, questa nave si rivela più versatile della controparte ARM grazie ad un insidioso cannone laser che le permette di tener testa ai velivoli più lenti. Manovrabilità e resilienza sono immutate. Impiego: Nave da battaglia.
Voto: 5/5

# AIRCRAFT

## Fink:

Privo di armamento e, a giudicare da come si comporta quando viene colpito da un singolo missile, anche di corazzatura usatelo se ne disponete sin dall'inizio (sappiate però che non tornerà), altrimenti usate un qualunque caccia armato al suo posto. Impiego: Scout suicida
Voto: 1/5



## Avenger:

Un aereo dalle caratteristiche complete. Usatelo dall'inizio alla fine sia per attacchi al suolo che per duelli in aria. Non dico che faccia miracoli, non aspettatevene, ma potrete sempre farvi affidamento. Impiego: Caccia multiruolo.
Voto: 4/5

## Shadow:

Relativamente economico, è in grado di distruggere una qualsiasi postazione nemica anche ben difesa se usato in numero sufficiente. Non mandatelo in esplorazione , però, o vi ritornerà suddiviso in pezzi non più grandi di una moneta. Impiego: Attacco al suolo
Voto:2/5

## Valkyrie:

Porterà i vostri Kbot e veicoli in zona calda in men che non si dica, e vi consentirà di raggiungere col vostro Commander zone inaccessibili. Se lo usate il combinazione con i Roach diventa un'arma temibile. Devo aggiungere altro? Impiego: Trasporto truppe
Voto:4/5

## Rapier:

L'unità che preferisco in tutto TA. Devastante contro bersagli terrestri e più veloce di un Brawler,

disporne rappresenta un lusso insostituibile. Da non sottovalutare la capacità antiaerea fornita dai razzi, utile in casi critici. Impiego Caccia da attacco al suolo. Voto: 5/5

## Vamp:

Molto simile alla controparte ARM come prestazioni , tende comunque ad avere la peggio negli scontri con quest'ultimo. A mio parere dotato di un aspetto orribile, rappresenta comunque la vostra difesa migliore contro i caccia avversari. Impiego: Caccia multiruolo. Voto 5/5

## Hurricane:

Anche se dotato di una difesa antiaerea (un piccolo laser di coda), non cambia molto rispetto allo Shadow. Solo che ora avrete ben altro per svolgere il compito del vecchio Shadow, come ad esempio i Rapier. Impiego: Attacco al suolo. Voto: 3/5

## Titan:

insostituibile negli scontri navali, il nemico non potrà fare altro che vedere le sue navi andare a salutare i pesci un volta che avrete eliminato Skeeter e Ranger dalla sua flotta. Impiego: Attacco di superficie Voto: 4/5

# Le missioni 2 -CORE-

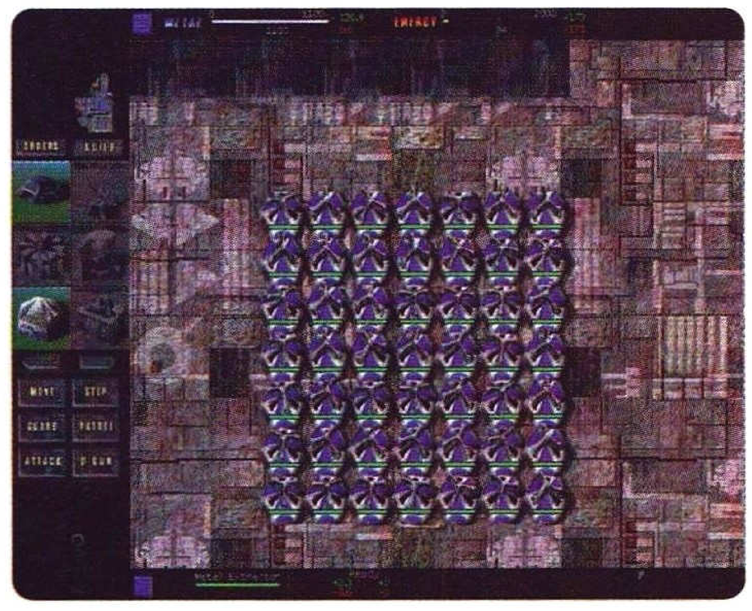
**Passiamo ora ad una descrizione dettagliata delle singole missioni da affrontare nella campagna CORE di TA. Anche questa volta, come il mese scorso, userò il sistema dei punti cardinali per indicare le direzioni degli attacchi nemici, dividendo un cerchio in 16 parti (NNW, ad esempio, sarebbe collocato a metà tra Nord e NordOvest). Naturalmente le direzioni danno per scontato che si costruisca la base nella zona in cui si inizia il livello. Anche per l'ubicazione di elementi particolarmente interessanti, la posizione verrà fornita nella maniera a cui siete stati abituati, e cioè dividendo la mappa in 9 parti (quindi: Settore N, Settore Centrale, Settore NW, etc.). Quando possibile fornirò anche la composizione delle forze dinamiche del nemico, cioè il tipo di unità che può continuare a produrre tramite fabbriche, e di quelle statiche, cioè quelle disponibili dall'inizio ma non rimpiazzabili.**

## Missione 1:

Già molto più ardua della controparte ARM, in questa missione dovrete eliminare ogni nemico, cosa che, a livello Hard, vi farà sudare sette camice. Sia voi che il nemico avrete accesso solo a forze statiche e la tattica migliore a vostra disposizione consiste nel non dividere le forze e attirare il nemico in imboscate. Salvate solo se i danni ai vostri mezzi sono veramente esigui, o vi ritroverete ad affrontare il nemico in inferiorità numerica.

## Missione 2:

Preparatevi ad affrontare un nemico determinato. La mappa è abbastanza ampia e la base nemica ben difesa. Benchè il nemico non disporrà di mezzi fenomenali, anche voi sarete limitati all'uso dei veicoli. Per fortuna, finché sarete su Core Prime non avrete il problema del metallo e l'e-



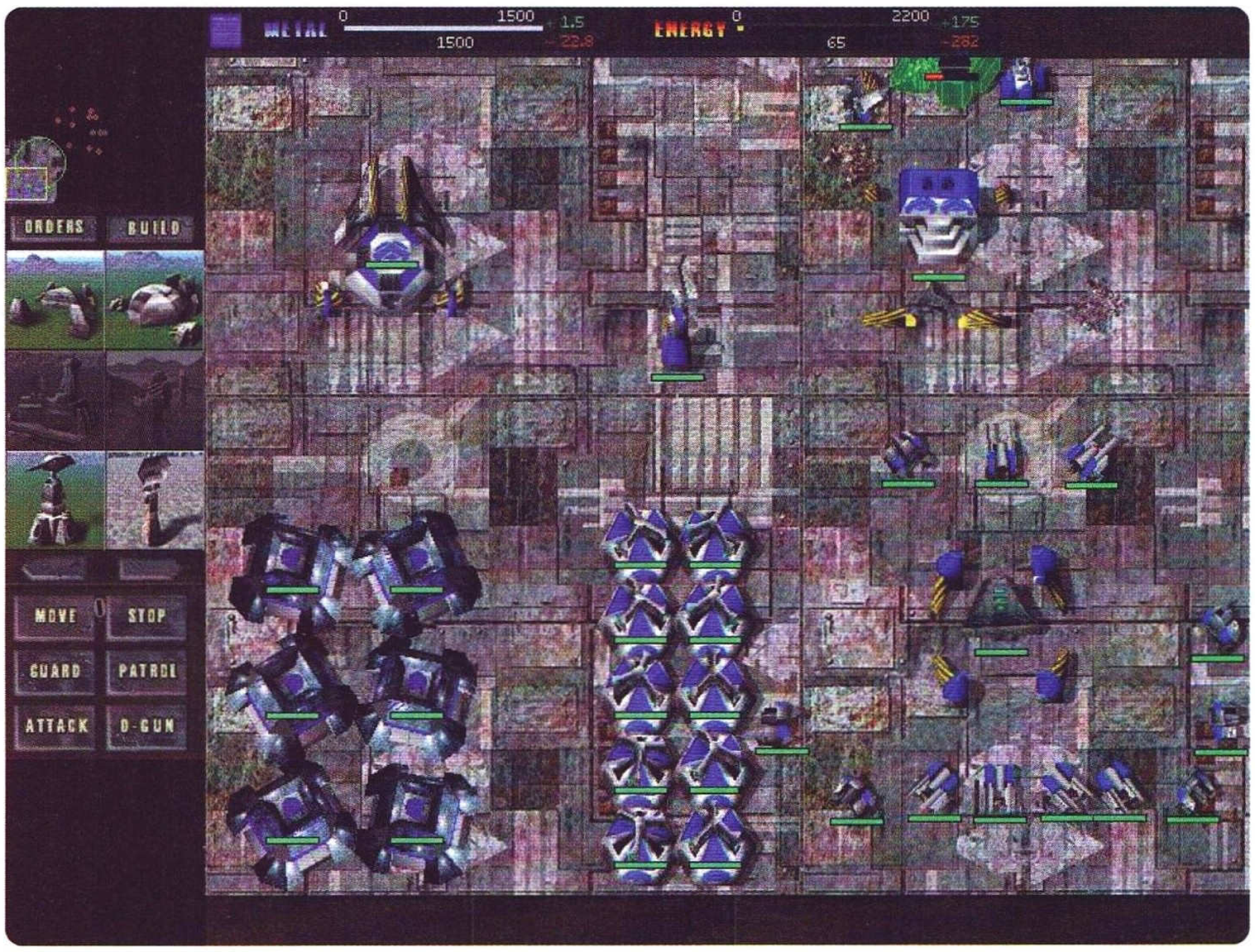
nergia solare soddisferà ogni vostra necessità. Notate anche che il beneficio fornito dai Wind Generator è, per la Core, ulteriormente ridotto dallo spazio occupato, pari a quello di un generatore solare. Per tanto io ne sconsiglio la costruzione, se non in casi di estrema ristrettezza energetica e abbondanza di spazio. Per la difesa delle vostre installazione sfruttate delle Laser Turret, una fila per gli attacchi da W e una per quelli da N. Il nemico vi attaccherà con dei Kbot, generalmente Peewee. Esso dispone di un Kbot Lab nel Settore Centrale, molto ben difeso. Concentrate i vostri attacchi su un unico lato e, dopo aver penetrate il perimetro, sarà un gioco da ragazzi liberarsi delle forze avversarie. I mezzi migliore da utilizzare saranno Slasher (10+) e Raider (10+).

## Missione 3:

Anche se le missioni di salvataggio vi sembrano particolarmente ardue, per questa volte non dovrete preoccuparvi. Cominciate costruendo la vostra base: 6 Solar Generator, 6 Metal Extractor, i 2 Lab e il radar. Passate poi alle fortificazioni, assemblando Laser Turret (6-8) supportate da alcuni Thud (6-8). Il nemico dispone solo di forze statiche e vi attaccherà sporadicamente, lasciando a voi il compito di andarlo a stanare. Per questo incarico, alcuni Storm (6+) o Crasher (8+) saranno perfetti. In alternativa, usate il vostro Commander per stanare il nemico dalle posizioni rialzate, difficilmente raggiungibili con altri veicoli.

## Missione 4:

Iniziate questa missione in maniera esattamente uguale alla prima, senza farvi cogliere impreparati, però, dell'aggressività notevolmente aumentata del nemico. Dopo aver assemblato il Kbot Lab, potrete sfruttare come fonte energetica la Thermal Vent subito a NE della base. Tuttavia,




prima di poterla utilizzare, dovrete liberarvi della torretta nemica posizionata nelle vicinanze. Cercate di avere sempre una buona riserva di energia per la D-Gun, considerato che il Commander determinerà, come al solito, il vostro successo o fallimento, almeno nelle prime fasi della partita. Per le fortificazioni usate le solite Laser Turret e per il contrattacco delle bande molto ampie di Storm (20-30). Lo Stargate si trova nel Settore Centrale e la direzione consigliata per l'attacco e da N. Il nemico dispone di forze notevolmente dinamiche, quindi cercate di schiacciarlo in fretta e definitivamente, o potrebbe tornare a presentare un problema poco dopo.

## Missione 5:

Appena arrivati su Barathrum, state pronti ad eliminare i Peewee ed a discendere la montagna dal lato a S. Stabilite la vostra base qui, costruendo una Aircraft Plant ed alcune Solar Plant e Metal Extractor. Il nemico, situato nel Settore N, vi scaglierà contro gruppi abbastanza numerosi di Peewee, Zipper e Rocko. Il luogo migliore per le fortificazioni terrestri (2 Punisher), è l'area appena ad E dello Stargate. Prestate particolare attenzione agli attacchi dal cielo, tutelandovi con numerosi Avenger (6+) e con alcuni Pulverizer (4+). Il nemico è completamente statico ed è, inoltre, pressoché sprovvisto di difese anti aeree. Questi due elementi suggeriscono un attacco via aria alle sue installazioni, usando Shadow (6+) o Avenger (6+). Preoccupatevi solo di eliminare per prime le Laser Turret e i mezzi da costruzione, per poi dar pieno sfogo alle vostre manie distruttrici.

## Missione 6:

Procuratevi in fretta una quantità minima di risorse (1 Metal Extractor, 4 Solar Collector) e costruite subito la Aircraft Plant e i corrispondenti aerei da costruzione. Questo vi aiuterà nell'assemblamento rapido di una linea di difesa abbastanza avanzata. Il nemico vi attaccherà lungo due direttrici: la prima si trova subito a destra del lago di lava a NE, mentre la seconda sul lato sinistro. In questi due luoghi dovrete allestire delle batterie al plasma (almeno 2 sulla sinistra e almeno 3 sulla destra) e mettere di pattuglia degli Avenger nel ruolo di spotter. In questa maniera l'area disponibile per la vostra base racchiuderà sufficienti giacimenti metallici. Il nemico, peraltro molto dinamico, si spingerà molto vicino alle vostre installazioni. Cercate, se possibile, di catturare uno dei suoi Construction Kbot, perché tra le blueprint così ottenute, troverete un simpatico balocco **(foto sotto)**. Per finire definitivamente il vostro antagonista, attaccatelo con ondate di Crusher (20+) o Storm (20+), supportate da aerei e dal fuoco dei missili nucleari per ripulire le zone più "affollate".

## Missione 7:

Allestite abbastanza in fretta la vostra base, perché gli attacchi più pericolosi arriveranno all'inizio. Il nemico dispone esclusivamente di forze statiche, tra l'altro anche molto esigue, quindi aspettatevi pochi attacchi di scarsa intensità. Per fronteggiarli, il vostro Commander sarà più che sufficiente, a patto che gli forniate la giusta quantità di energia tramite le solite Solar Plant e Geothermal Power Plant. Per il contrattacco la tecnica migliore è un variante dell'avanzamento delle

fortificazioni. Costruite sul bordo sud dell'isolotto nel quale si è arroccato il nemico almeno 3 Punisher con l'ordine "Hold Fire" e proteggeteli con dei Crasher (3-6 ogniuno). Usate degli Avenger come spotter e eliminate tutte le torette anti aeree a difesa degli impianti rivali, per poi passare a tutto ciò che non scava metallo dal terreno. Il Commader potrà ora catturare le Moho indisturbato.

## Missione 8:

Assemblate una base ampia e ben rifornita di risorse, visto che il nemico sara questa volta un osso duro. Per trovare le risorse necessarie, sarà indispensabile erigere delle Moho Mine su tutti i giacimenti della mappa, visto che la scarsezza di questi, rende insufficiente l'afflusso di metallo coi soli Metal Extractor. Assemblate dei punti difensivi con Crasher e Punisher nella piccola strettoia nel Settore Centrale **(foto sotto)**: questo vi consentirà di avere un buon punto difensivo dal quale partire all'attacco del nemico. Importante notare che il nemico sarà totalmente statico e che, quindi, tranne alcuni timidi attacchi da parte sua, si limiterà a respingere i vostri.
La tecnica migliore è quella dell'assalto aereo, usando Shadow come forza di attacco e Avenger come spotter.

Fate particolare attenzione alle difese anti aeree, ma una volta eliminate queste, il vostro compito non sarà più oneroso di quanto non lo sia un tiro al bersaglio.

## Missione 9:

In questa missione piuttosto ostica, non disporrete di aerei e sarete in balia delle forze navali avversarie.

Ma non disperate: cominciate con la costruzione di un paio di Solar Plant e un Kbot Lab e una Geothermal Plant.

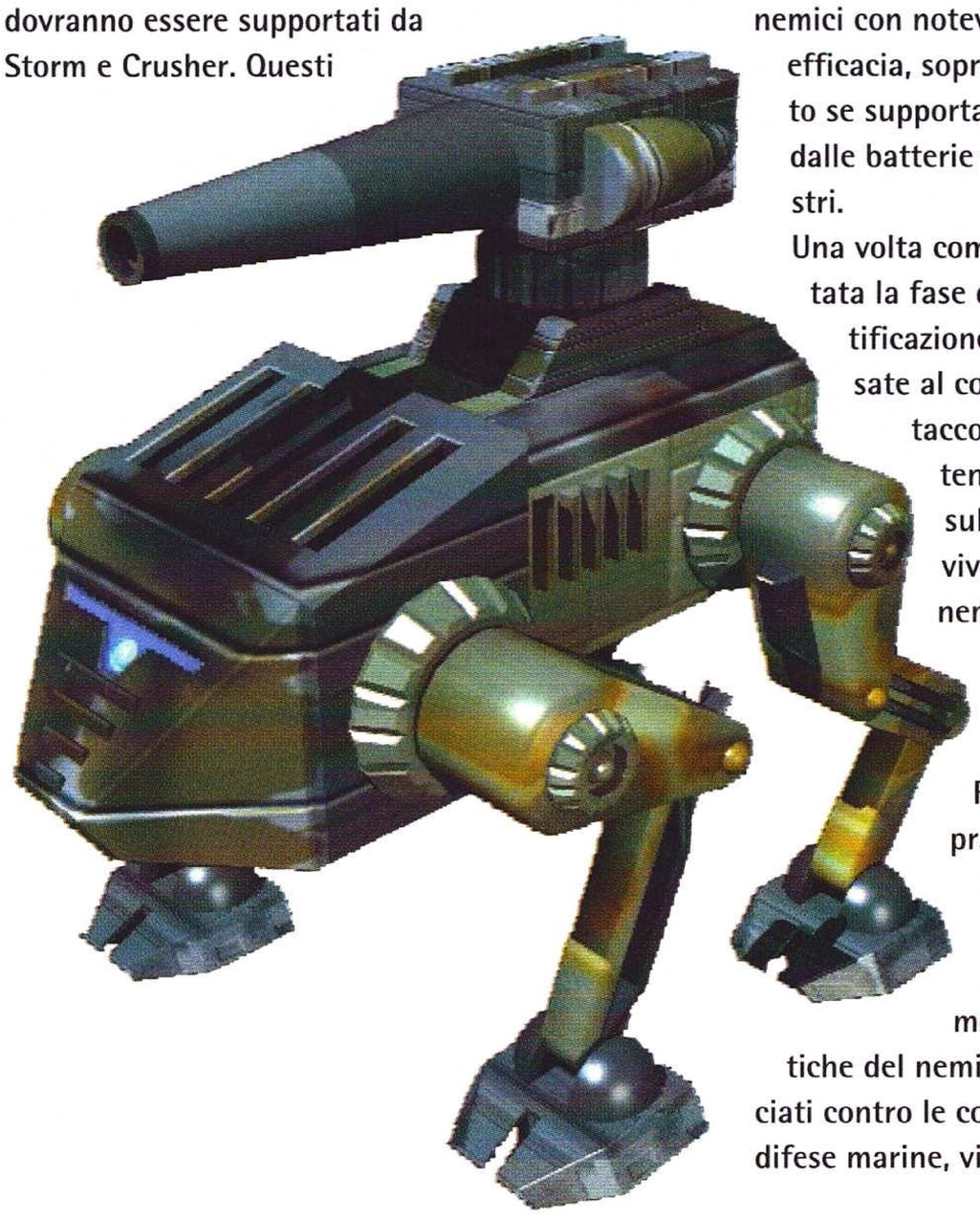
Il vostro obbiettivo primario dovrà comunque essere la produzione di metallo, quindi costruite su tutti i depositi della vostra isola un estrattore e, se avete tempo, nel Settore SE si trovano altri luoghi di raccolta che potrebbero incrementare ulteriormente la vostra disponibilità di acciaio **(foto sotto)**. Continuate con la fabbricazione di Punisher, preferibilmente nell'angolo NE della vostra isola. Con essi potrete tenere a bada i primi avversari che vi attaccheranno (Crusader).

Senza perdere tempo dovrete anche procurarvi una piccola flotta di sommergibili, con la quale eliminare dei fastidiosissimi Missile Ship, dotati della capacità di fare fuoco oltre il raggio dei vostri cannoni terresti. Il nemico dispone strettamente di forze statiche, quindi non demoralizzatevi se perdete delle unità mentre eliminate quelle rivali, visto che lui non potrà comunque rimpiazzarle.

## Missione 10:

ultimi in particolare si riveleranno molto importanti anche per fermare gli occasionali attacchi

Su Acqeus Minor **(foto sopra)**, continuerete a non disporre di forze aeree, limitando notevolmente le vostre capacità tattiche. Cominciate ad erigere Extractor, alcune Solar Plant e un Kbot Lab. I Construction kbot si dovranno preoccupare della difesa della terraferma con dei Punisher, che dovranno essere supportati da Storm e Crusher. Questi aerei che il nemico vi sferrerà. Per quel che riguarda le unità marine, Snake e Searcher sapranno fermare gli attacchi nemici con notevole efficacia, soprattutto se supportati dalle batterie terrestri.



Una volta completata la fase di fortificazione, passate al contrattacco, tenendo sul chi vive il nemico con occasionali pattuglie di Roach. per un contrattacco vero e proprio, usate delle Missile Frigate, ma soprattutto mettete in pratica la tecnica dell'avanzamento delle fortificazioni.

Un Punisher su ogni isolotto dei Settori Centrale, W ed E vi permetterà di spazzare via le forze statiche del nemico. Anche alcuni Crock (6+) lanciati contro le coste nemiche dopo aver rimosso le difese marine, vi risparmieranno molte perdite.

## Missione 11:

Questa volta, vi viene affidato l'incarico di recuperare uno Zeus delle forze avversarie per esaminarlo. Fortunatamente vi viene fornita di nuovo la possibilità di usufruire dei velivoli Core, compresi quelli avanzati. Questo vantaggio rappresenta la chiave della vostra vittoria, soprattutto sotto forma di Rapier.

Più veloci e potenti dei Brawler, anche se leggermente meno agili, essi costituiscono uno degli strumenti più importanti a disposizione di un generale Core **(foto in basso)**.

Tra le altre installazioni, non dovranno mancare neppure Punisher (4+) un radar a lungo raggio e almeno una centrale nucleare. Durante il contrattacco, da effettuare con pattuglie aeree di Rapier (6-12), fate attenzione a non polverizzare il vostro obbiettivo, situato nel Settore S.

Usate una tecnica di logoramento, visto che il nemico disporrà esclusivamente di forze statiche. Tra queste, in particolare, alcuni Lancet potrebbero rendervi la vita in mare piuttosto ostica.

## Missione 12:

Per prima cosa assemblate alcune fonti energetiche, estrattori e una Aircraft Plant. Per quanto riguarda le prime, i Wind Generator vi riforniranno abbondantemente, anche se in maniera erratica. Il supporto aereo sarà limitato ai velivoli di base, e, pur rimanendo insostituibile, vi costrin-

gerà ad affidarvi ad altri mezzi distruttrici per avere definitivamente la meglio sull'avversario. In particolare, la vecchia ma sempre efficace tecnica dell'avanzamento delle fortificazioni potrebbe rivelarsi la migliore, anche grazie ai numerosi atolli collocati tra la vostra isola e quella del nemico.
Avrete contro solo forze statiche, quindi preoccupatevi di condurre una guerra di logoramento, prestando sempre attenzione al vostro obbiettivo.

Sarebbe anche il caso di proteggere il vostro Zeus da insidiosi attacchi dal cielo e da bombardamenti navali. Per i primi saranno sufficienti dei Pulverizer, mentre per i secondi Punisher e forze aeree in abbondanza.

## Missione 13:

Questa volta vi troverete di fronte ad una battaglia decisamente atipica, in cui l'astuzia giocherà un ruolo ben più importante della forza bruta. Appena giunti su Rougepelt, preoccupatevi di catturare almeno uno Zeus e, importantissimo, la centrale eolica. Quest'ultima vi fornirà un minimo di energia per usare la D-Gun nei combattimenti successivi.

Consolidata la vostra posizione, il secondo obiettivo sarà la cattura dell'Atlas e del Peeper, che vi consentiranno movimenti tra un'isola e l'altra senza dover attraversare gli oceani brulicanti di Lurker e un minimo di "intelligence" sulla disposizione delle forze avversarie. Dopo un sopralluogo con il Peeper, catturate il radar sull'isolotto nel Settore Centrale e passate poi alla conquista dell'isola principale, sbarcando sulla costa nord. Da ora in poi distruggete qualunque cosa si muova senza troppi scrupoli, limitandovi a risparmiare per la cattura solo il vostro obiettivo: il Radar.

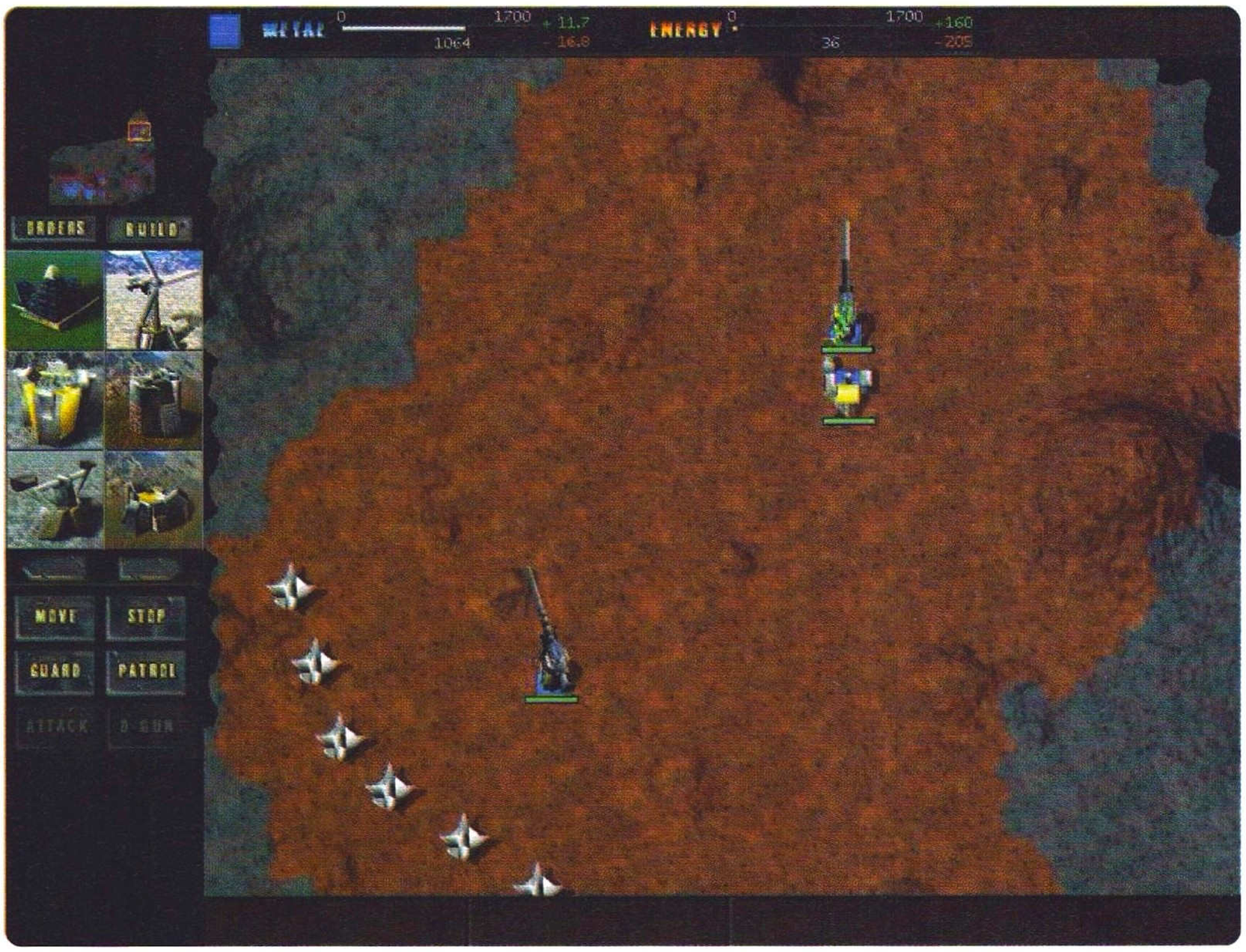
## Missione 14:

In questa missione vi ritroverete ad affrontare delle forze agguerrite, senza il giusto afflusso di risorse: siate perciò rapidi nelle vostre azioni. Per prima cosa superate il massiccio roccioso a SE, eliminando qualsiasi torretta cercasse di bloccarvi il passaggio. Dall'altra parte, troverete una piccola base del nemico.
E' importante limitare le perdite in questo primo assalto, perché ogni singolo elemento del vostro esercito si rivelerà indispensabile alla sopravvivenza. Continuando con l'economia, cercate di catturare e non di distruggere, le struttura avversarie, in particolare il Kbot Lab. Dovreste ora trovarvi all'interno di un cratere facilmente difendibile, ma completamente privo di metallo. Lasciate perdere le difese statiche, in ogni caso non riuscirete ad erigerne a sufficienza e saranno molto vulnerabili alle piogge di meteoriti. Producete, invece, una grossa quantità di veicoli da costruzione (normali ed avanzati) e Kbot per la difesa (usate i Jethro del nemico). In realtà, la forza più efficace a vostra disposizione sarà il Commander, a patto di rifornirlo della corretta quantità di energia **(foto sotto)**.

Assemblate quindi numerose Solar Plant, meglio se distanziate in modo da renderle meno vulnerabili ai meteoriti. Il nemico vi attaccherà ad ondate da SSW e da ENE. Un radar si dovrebbe rivelare molto utile per anticipare le mosse del vostro rivale. Non smettete mai di produrre unità, e conducete anche in questo caso una guerra di attrito, perché il nemico continua a disporre esclusivamente di forze statiche.

## Missione 15:

Come avrete già notato, su Rougepelt, le missioni sono particolarmente irritanti, sia a causa della



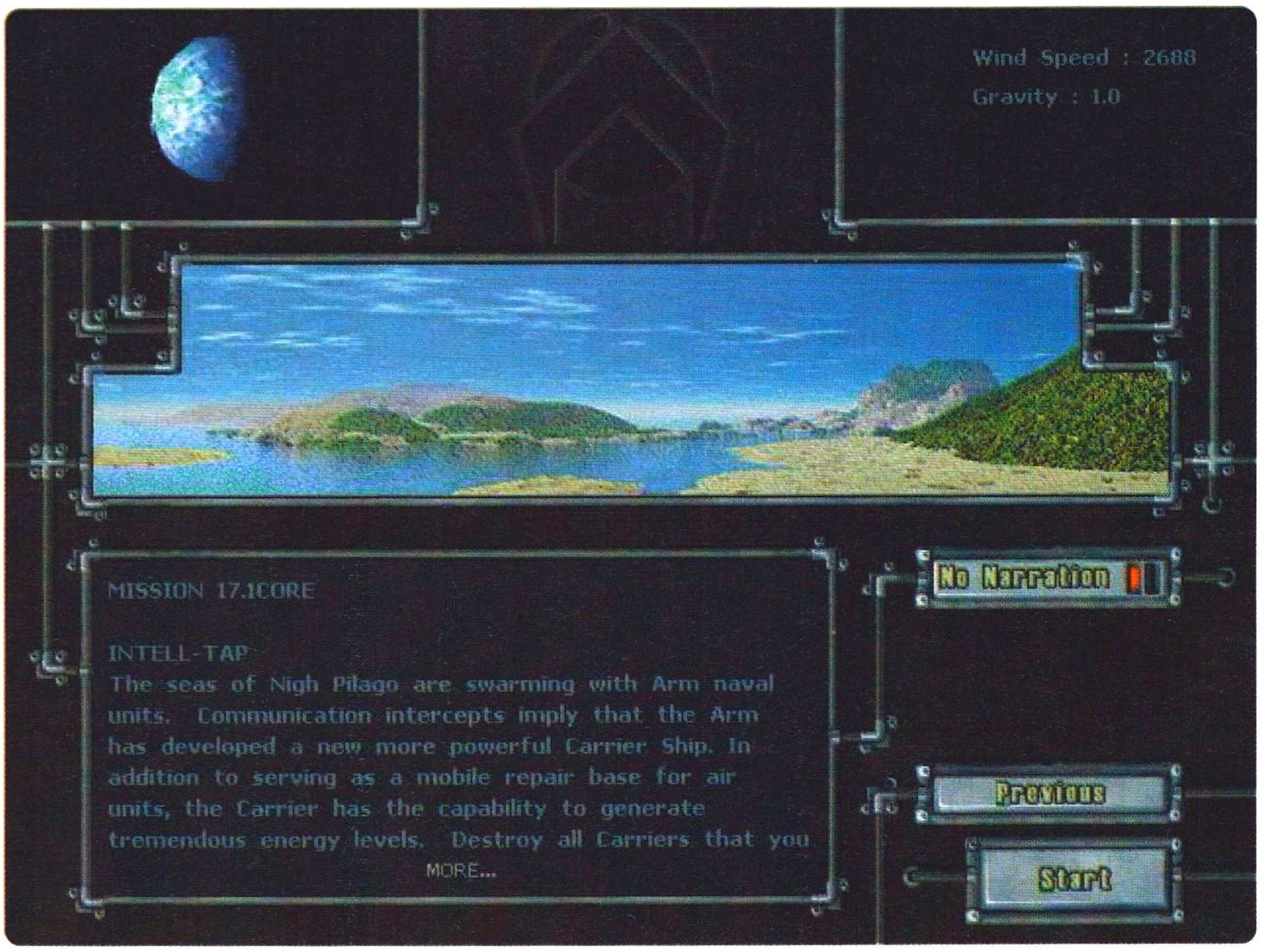

scarsezza di metallo che per le continue piogge di meteoriti. A questo proposito, si rivelerà imperativo catturare il Big Bertha nemico **(foto sopra)**, visto che la produzione richiederebbe un tempo fin troppo lungo. Per fortuna, questa volta, vi verranno in aiuto le forze aeree avanzate, reintegrate nella vostra armata per l'occasione.
Una volta catturati i cannoni nemici, mettete fine alle miserabili vite avversarie con le loro stesse armi, usando i Rapier come spotter. Fate attenzione ai possibili contrattacchi, presidiando pesantemente le vostre armi con Crusher, Storm e Punisher. Quando vi sarete stufati di fare il tiro al bersaglio eliminate l'Annihilator e finirete così la missione.

## Missione 16:

In questa missione particolarmente difficile è imperativo che voi assembliate al più presto possibile delle abbondanti difese aeree. Per ottenere questo risultato erigete un Kbot Lab e fategli produrre Crusher in massa.
Il motivo? Verrete al più presto attaccati molto poco sportivamente da uno stormo di Brawler e da ingenti forze terrestri, e voi dovrete rispondere altrettanto poco sportivamente cancellandoli dalla faccia di Rougepelt.
Superata questa minaccia il resto della missione sarà una passeggiata. Questo perché le forze nemiche sono esclusivamente statiche e nel primo attacco consumeranno il 75% delle loro forze. A voi non resterà che scalare la ziggurat sulla cui vetta si trova lo Stargate, prestando un minimo di attenzione alle Laser Tower collocate sui gradoni, che potrete eliminare con del fuoco a lungo raggio e con dei Rapier.

## Missione 17:

Il gate catturato vi porterà su Nigh Pilago **(foto sotto)**, un pianeta oceanico. Anche se la mappa è molto ampia, non vi fate ingannare: la portata delle armi navali è più che sufficiente a coprire questi grandi spazi e voi potreste ritrovarvi ad affrontare un nemico senza neppure vederlo. La chiave della vittoria è, anche questa volta, il cielo.
Questo perché gli aerei possono ingaggiare le unità di superficie a proprio piacimento e tornare a farsi riparare quando danneggiate. In più, i loro tempi di intervento sono ineguagliabili.
Il nemico sarà suddiviso 3 zone principali: la prima si trova nel Settore NE e rappresenta una pericolosissima minaccia a causa della natura altamente dinamica, che la porterà a produrre dei Big Bertha; la seconda si trova nel Settore NW e ha a disposizione notevoli forze aeree; l'ultima e

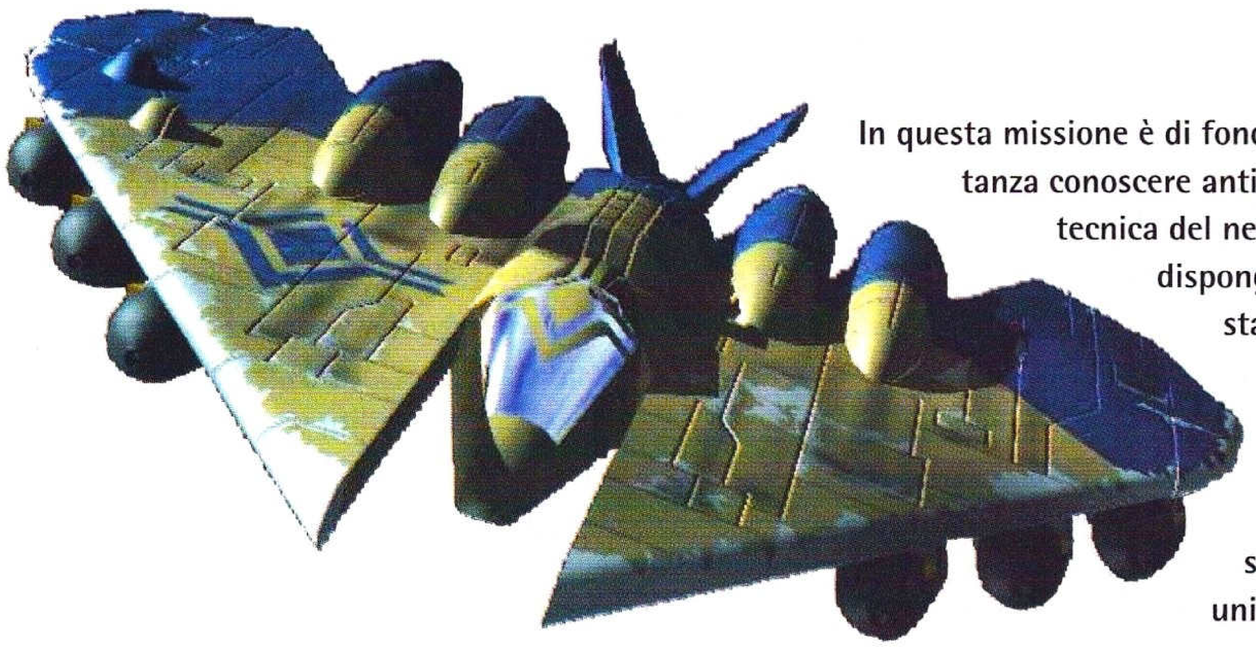


situata nel Settore S e produrrà unità navali, oltre ad essere pesantemente fortificata **(foto sopra)**. Vi consiglio di attaccarle nell'ordine in cui ve lo ho presentate, prevalentemente dal cielo, con gruppi misti di Rapier (6-12), Titan (6-10) e Hurricane (6-10) per attaccare di volta in volta i bersagli più adatti. Per la base numero due, il supporto di Vamp (6-8) si rivelerà insostituibile, mentre per la terza ed ultima, qualche testata atomica per ammorbidirne le difese, non guasterà di certo.

## Missione 18:

Un'altra missione leggermente atipica, in essa dovrete limitarvi ad eliminare una centrale a fusione collocata all'interno di un cratere nel Settore N, leggermente sulla destra **(foto a lato)**. il vostro modo di operare sarà ulteriormente limitato da alcuni fattori: primo, il mare intorno al vostro fazzoletto di terraferma pullula di sottomarini nemici, rendendo la vita quantomai difficile, se non impossibili, a qualsiasi novello ammiraglio; secondo, la produzione energetica iniziale sarà scarsa a causa della ristrettezza di spazzi su cui edificare. Le opzioni che vi rimangono sono di usare le vostre forze aeree per ripulire ogni agglomerato di torrette, cosa quantomai macchinosa, o sferrare un attacco in forze contro la centrale. Per questo scopo uno stormo di almeno 16 Shadow andrà benissimo. Un ultima nota: il nemico possiede solo forze statiche, e queste consistono per lo più di torrette di vario genere. Non preoccupatevi quindi moltissimo della vostra difesa, ma concentratevi sull'eliminazione dell'obbiettivo.

## Missione 19:



In questa missione è di fondamentale importanza conoscere anticipatamente la tecnica del nemico. Benchè disponga solo di forze statiche, la vostra vittoria sarà ostacolata dal fatto che gli è sufficiente spostare una singola unità oltre la vostra isola per vincere. Per fermarlo basterà comunque attuare la seguente tattica. Cominciate colla costruzione di una Aircraft Plant sulla terraferma e di una Shipyard nel mare.

Alla prima fate produrre almeno 2 Construction Aircraft e 6 Avenger, mentre alla seconda almeno 10 Searcher. Questi ultimi si riveleranno fondamentali all'inizio, per intralciare i trasporti che cercheranno di superare il vostro sbarramento, mentre i velivoli da costruzione vi permetteranno di assorbire il metallo dei relitti affondati con rapidità. Durante le varie ondate cercate di tenere il numero di Searcher sempre alto (20+) e di integrare le difese con Enfercer che, se collocati nella maniera giusta, bloccheranno del tutto il passaggio, impedendo al nemico di sgusciare oltre il vostro sbarramento.

Verso la fine verrete anche attaccati da forze sottomarine: tutelatevi per tempo con degli Snake (4-8).

## Missione 20:

In questo ultimo incarico su Nigh Pilago, dovrete affrontare una battaglia non eccessivamente impegnativa. Per vincere, occupate al più presto le tre isole del vostro piccolo arcipelago, sfruttandone al meglio le risorse minerarie prima con Metal Extractor e successivamente con Moho Mine. La chiave di questa battaglia è ancora il cielo, quindi guadagnate la supremazia aerea con Vamp (a dir la verità gli Avenger, se in numero elevato, sono sufficienti), Rapier (8-12) e soprattutto Lancet. Per quel che riguarda le difese stati-

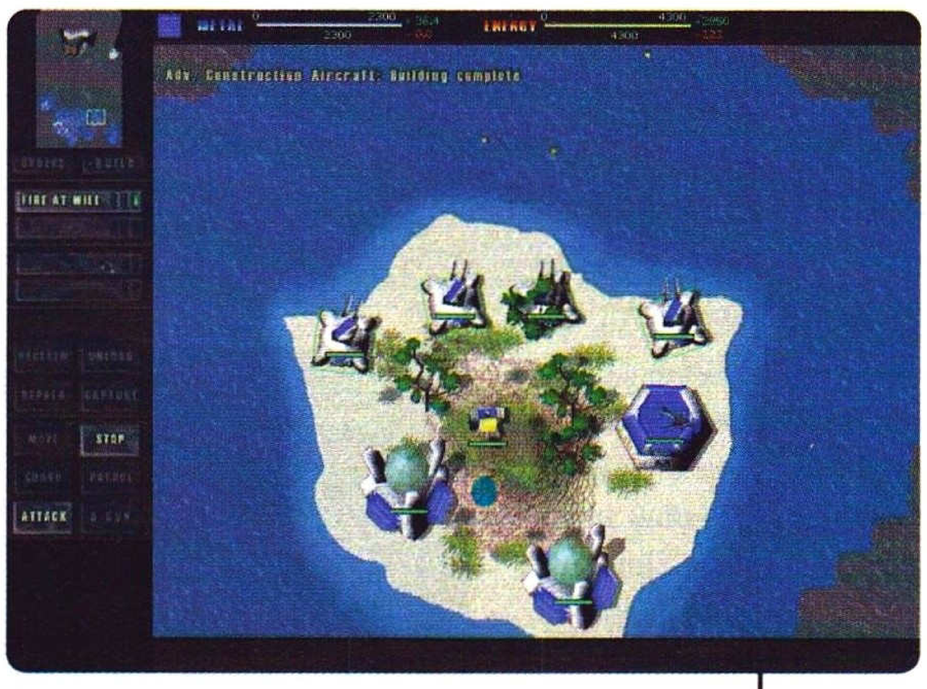
che, organizzate dei veri e propri fortini su ognuno dei tre suddetti isolotti (***TA14.JPG). Il nemico ha costituito la sua base ditro ad un promontorio nel Settore N e dispone di forze navali dinamiche, quindi non stata con le mani in mano per troppo tempo o potreste ritrovarvi ad affrontare una forza ingestibile. Per il contrattacco, cominciate con il tagliare i rifornimenti bellici al nemico eliminando le Shipyard. Concludete con la distruzione delle torrette sul promontorio e il vostro Commander farà il resto, liberando l'accesso a Aegus.

## Missione 21:

Questa missione vi metterà di fronte ad un nemico agguerrito e altamente dinamico. Sarete oltretutto limitati dall'impossibilità di beneficiare di un afflusso corretto di metallo e non potrete usare le unità aeree. Per avere una qualunque possibilità di successo, dovrete minare l'abilità nemica di usare le sue armi a lungo raggio, come Big Bertha e Guardian, posizionando al coperto la vostra base. All'inizio dovrete quindi spostare tutte le vostre unità verso il Settore SE, dove già si trova una squadra di Pillager. Erigendo qui la vostra base, avrete inoltre accesso ad almeno due depositi di metallo. Per il contrattacco abbiate pazienza e sferratelo solo quando le vostre forze saranno sufficienti a schiacciare irrimediabilmente il nemico. Per questo, una trentina di The Can potrebbero essere sufficienti, ma vi consiglio comunque di salvare prima del vostro "attacco totale" perché il contrattacco nemico potrebbe in ogni caso distruggervi. Un ultimo consiglio: fate particolarmente attenzione al passaggio dal buio alla luce **(foto sopra)**, perché dovrete attraversare una vasta zona allo scoperto e diventerete facili bersagli.

## Missione 22:

Finalmente un po' di fuga dalla routine! In questa missione leggermente inconsueta, la sola forza a vostra disposizione sarà il Commander e alcuni essenziali Kbot. Partirete all'interno di un cratere dove è stato collocato il Gate che vi ha portato qui. Fate subito attenzione ai Kbot nemici che bazzicano in questa zona, eliminandoli il più in fretta possibile senza cercare di catturarli, sforzo che si rivelerebbe comunque inutile. Indirizzate, invece, i vostri sforzi verso la costruzione del maggior numero possibile di Solar Plant, indispensabili per alimentare il fuoco della D-Gun. Non abbiate fretta di avventurarvi in territorio nemico: nel cratere sarete al coperto e alcune pattuglie di nemici si imbatteranno nelle vostre installazioni durante le prime fasi di gioco. Fate sì che il Commander dia loro un caldo benvenuto. Quando queste incursioni saranno terminate, potrete avventurarvi fuori dalla vostra base. All'esterno, attenzione alla vostra vulnerabilità alle bordate del Big Bertha: cercate di procedere al coperto e a zig zag. Eliminare le occasionali pattuglie non dovrebbe costituire un serio problema, e il Bertha, collocato nel Settore S, sarà una preda indifesa.




## Missione 23:

Nuovamente una missione dalla difficoltà molto elevata. Il nemico dispone di forze sia statiche che dinamiche, rendendo i suoi attacchi un misto di precisione e brutalità. Per questo, dovrete assemblare per primo un Kbot Lab, al quale far assemblare Construction Kbot e Crasher.
Successivamente fortificate le vostre difese con Punisher, che saranno la chiave della vostra resistenza. Considerando che gli attacchi nemici verranno da NNE e da ENE della vostra posizione iniziale, la migliore linea difensiva dovrebbe essere posizionata ad E di una piccola collinetta che troverete prima della catena montuosa. All'inizio non disporrete di forze sufficienti per svolgere il ruolo di spotter, quindi dovrete preoccuparvi di mirare manualmente il fuoco dei vostri cannoni. Il Commander si rivelerà insostituibile nel ruolo di supporto in questa fase. Per il contrattacco, vi consiglio di "ammorbidire" il nemico con degli Intimidator e combinazioni Valkyrie-Roach. Il colpo finale potrebbe essere inflitto con una grossa quantità di The Can o Goliath, benché alcuni mezzi Arm catturati potrebbero rivelarsi più adatti a svolgere meglio la missione.

## Missione 24:

Anche se dal briefing questa sembrerebbe essere una missione ai limiti dell'impossibile, le vostre fatiche saranno ampiamente alleviate dalla posizione estremamente vantaggiosa nella quale inizierete. La collina sulla quale vi trovate vi permette di concentrarvi sulla difesa dei lati vulnerabili. Lasciate perdere armi a lungo raggio come i Punisher e concentratevi invece sulla produzione di Crasher, che andranno posizionati sul lato W e S. Quando ne avrete un numero sufficiente cominciate a pensare alle vostre forze aeree, che dovranno essere composte da Rapier (10) e Vamp (6). Il Commander si dovrà invece preoccupare della difesa dei lati N ed E, il primo vulnerabile ad attacchi sporadici di Kbot leggeri, mentre il secondo anche di veicoli più pesanti, cosa che renderà necessario alle volte lo spostamento delle vostre forze. Delle Gaat Gun e Light Laser Tower sparse lungo il perimetro completeranno la vostra roccaforte. Il nemico dispone di forze prevalentemente statiche, quindi attaccatelo quando vedrete che la pressione sulle vostre difese sarà diminuita.

## Missione 25:

Siamo prossimi alla fine. La sagoma del Commander Arm si staglia all'orizzonte e aspetta solo di essere ridotta a pezzetti da voi. Questa è la missione più divertente dell'intera campagna Core, vuoi per il premio in palio, vuoi per la difficoltà ben calibrata. La sopravvivenza sarà la vostra prima preoccupazione. Fate sì che il Commander sia sempre di supporto in prima linea e cercate di integrare le intramontabili torrette Punisher con un elevato numero di Crasher.

Anche questa volta, quindi, sarà vostra priorità assemblare un Kbot Lab e procurarvi un buon numero di unità da costruzione. Fate molta attenzione anche alla produzione energetica, indispensabile durante la riparazione delle strutture. Se riuscirete a superare questa fase e a costruire almeno 5 Punisher, avrete la vittoria in pugno. La grande dinamicità del nemico vi permetterà di catturare con discreta facilità una delle sue unità da costruzione, dotate delle Blueprint del silo nucleare, che si rivelerà indispensabile, assieme ad un numero di Intimidator, per fiaccare il nemico prima dell'attacco finale.

# IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

**Le Novità Hardware**
e Software**, la guida alla navigazione**
in Internet,
**le recensioni**
**dei** CD-ROM **M u l t i m e d i a l i**
**e dei** videogiochi

E nel
CD ROM
i Migliori
Programmi
Shareware
per Windows 95

XENIA EDIZIONI

ANGELO.BELLAFANTE@GALACTICA.IT - 0039-2-2155447

# SCREAMER RALLY

## IN SBANDATA SI', MA CONTROLLATA

A cura di Stefano "DuspiS" Lisi

**Benvenuti alla scuola di guida sicura del DuspiS. In una manciata di pagine imparerete a padroneggiare le auto più potenti e a trionfare nei campionati di rally più difficili ed esaltanti che la storia dei videogiochi ricordi. Se seguirete bene i consigli del vecchio maestro riuscirete persino a parcheggiare nel centro di Milano la vostra utilitaria senza cappottare. Il prezzo di tutto ciò? Solo un piatto di penne all'amatriciana riccamente ricoperto di parmigiano grattato fine...**

## CONSIGLI GENERALI

Guidare un bolide da cinquecento cavalli su sterrati e stradine tortuose non è facile. Qualcuno nooon ce la fa (il Bossetti, ovvio...), altri se la giocano (chiedete pure al Nikazzi...) e solo i migliori arrivano per primi al traguardo. Per questa ragione ho deciso di togliere per un attimo il casco, di svestire la tuta e di sedermi davanti al fido piccì per svelarvi tutti i segreti del miglior gioco di rally attualmente disponibile sulle macchine con dentro Intel (o qualsiasi altro silicato sostitutivo...).

Screamer Rally non è un gioco semplicissimo e padroneggiare al meglio la propria vettura non sarà certo una passeggiata. Il primo consiglio che sono solito dare agli allievi dei miei corsi di guida è quello di non scoraggiarsi e di provare e provare ancora, persino dopo l'ennesimo testa coda, anche dopo la più triste delle figure, addirittura alla fine del più penoso dei piazzamenti. Il grande segreto di questo gioco, infatti, è la familiarizzazione con il sistema di controllo e con le reazioni del mezzo agli input impartiti. Non importa quale sia il dispositivo utilizzato (volantino, tastiera o joystick), quello che conta è capire i tempi di reazione ai cambi di direzione, il raggio medio della sterzata e la potenza della frenata. Sono tutte caratteristiche strettamente legate al tipo di vettura utilizzato e al suo settaggio, per cui sarà opportuno consultare le relative sezioni di questa indispensabile guida.

Fondamentale è anche la conoscenza dei tracciati. Come dirò più avanti, infatti, non bisogna subire la pista, ma aggredirla e ciò è possibile solo se si conoscono a memoria curve, rettilinei, dossi e cunette. Per evitarvi penosi tentativi di memorizzazione o di realizzazione di bozze su carta delle planimetrie dei tracciati, da qualche parte in queste pagine dovreste trovare alcune delle mappe originali del gioco, riccamente corredate di istruzioni su come affrontare le varie sezioni. Non male, nevvero?

Approfitto, infine, di questa mini introduzione per parlare brevemente delle visuali di gioco. Come tutti saprete le telecamere utilizzabili durante la gara sono quattro (attivabili con la pressione dei tasti funzione da F1 a F4), due interne e due esterne. Anche se le visuali "da dentro" danno una miglior sensazione di velocità e un campo visivo più ampio, perlomeno inizialmente è preferibile utilizzare quelle "da fuori" dato che consentono di notare in anticipo le reazioni dell'auto ai comandi o alle asperità del terreno. Alcuni studi approfonditi hanno tuttavia dimostrato che alcuni piloti in erba preferiscono guidare "da dentro", riuscendo in questo modo a prevenire i testa coda e l'intraversamento del bolide perché sembra loro di essere a bordo della propria vettura. Vaneggiamenti di gente che "sta male-te lo spiego" ? Boh, chissà, quello che conta è che ognuno di voi perda un po' di tempo a capire in quale modo si senta più a suo agio. Forse la migliore via di mezzo è la visuale immediatamente posta sopra il cofano, dato che consente di avere tutto il feeling dell'abitacolo e al tempo stesso garantisce ottimi punti di riferimento per le collisioni. Io, comunque, preferisco l'esterna lontana (F4: si vede l'auto e una notevole porzione di pista) e ve la consiglio caldamente, poi fate voi...

## LA GUIDA

### La sbandata controllata

Poiché abbiamo a che fare con un gioco di chiara impostazione rallystica e dato che nella maggior parte dei casi ci troveremo a gareggiare su piste

con fondo sconnesso, scarsamente aderente e composto per lo più da superfici scivolose, la sbandata controllata sarà il nostro pane quotidiano. Fondamentale, in tal senso, sarà la perfetta padronanza di questa al tempo stesso semplice e complessa operazione. Far intraversare la propria auto, infatti, è facilissimo (provate a fare un giro e ve ne accorgerete). Quello che è un po' più complicato è controllare la derapata e sfruttarla per

affrontare curve e tornanti nella maniera più redditizia. Come avviene nella realtà, il controllo della sbandata e della direzione del proprio mezzo deve essere effettuato con l'opportuno dosaggio del gas e con continue correzioni dello sterzo, fatte di rapidi colpi a destra e a sinistra. Noterete, infatti, che su terreni accidentati il lavoro di braccia sullo sterzo non provoca cambi di direzione, ma consente di mantenere l'auto in traiettoria. Sui tornanti più insidiosi, nei tratti più sconnessi, nelle situazioni critiche, insomma, un continuo destra-sinistra è la cura migliore (occhio a non esagerare: ho parlato di piccole e rapide correzioni, mica di brusche sterzate...).

## Il controsterzo

La correzione è anche d'obbligo ogni qualvolta l'auto tenda ad andarsene o ad allargare il posteriore. In questi casi, infatti, l'intraversamento o addirittura il testa coda è sempre in agguato. Per riportare la vettura nella giusta traiettoria e sulla corretta linea di marcia è sufficiente effettuare una più o meno accentuata sterzata in senso contrario a quello della curva (che poi è quello concorde alla sbandata). Mi spiego meglio: percorrendo un tornante che volta a sinistra, potreste incappare in un testa coda con il retrotreno che tende ad andarsene verso destra (e l'avantreno chiude a sinistra). Girando il volante verso destra si riesce a riallineare la vettura. Occhio in questi frangenti all'effetto pendolo che potrebbe innescare una successiva sbandata dal lato opposto, costringendovi a un nuovo controsterzo.

## Aggredire la pista

Il primo imperativo giocando a Screamer Rally è "aggredire la pista". Se vi lasciate sorprendere dall'andamento del tracciato e subite le sconnessioni e l'alternanza delle curve è finita. La guida deve essere in costante anticipo, nervosa, aggressiva e dovrete sempre chiudere i tornanti avendo quasi l'impressione di schiantarvi sulle pareti rocciose del lato interno. Impostare una curva in ritardo, trovarsi sparati in orbita da un dosso, urtare contro una parete rocciosa, sono tutte situazioni che inevitabilmente si risolvono in una vera e propria catastrofe, non tanto per la perdita di velocità in sé, quanto per l'inevitabile "spezzamento" del ritmo e uscita dalla traiettoria ideale, con conseguente spreco di secondi preziosi. Quando si incappa in una di queste circostanze la reazione più normale è quella di cercare di effettuare la manovra che si è appena "ciccata", eseguendola in ritardo e innescando così una paurosa reazione a catena. Non di rado ho visto piloti in erba sbandare a una curva, reagire in ritardo e sbandare dal lato opposto, sterzare ancora in ritardo pensando alla precedente sbandata e continuare così andando a zig zag per tutto il resto della pista. Se l'auto si imbizzarrisce o urta una delle barriere laterali, invece, occorre immediatamente guardare avanti e anticipare la mossa successiva. Al limite è meglio rallentare completamente o addirittura fermarsi, ma mi raccomando, evitate l'ondeggiamento destra sinistra in fuori tempo. Quando effettuate una curva tenete bene a mente che urtare contro le barriere laterali o qualsiasi altro ostacolo significa perdere moltissima velocità e una marea di tempo. Per questa ragione può essere accettabile limitare la velocità, magari con una sbandata controllata. In questo caso, però, ricordate che maggiore è la derapata, maggiore è la perdita di velocità. Se non indispensabile, quindi, evitate di lanciarvi in spettacolari ma letali sbandate da ganassa e cercate di limare le curve e di limitare la perdita di aderenza.

## Accelerare o frenare?

Un altro consiglio di guida che vale più o meno in tutte le circostanze, è quello relativo all'utilizzo di acceleratore e freno. In linea di massima vale la regola secondo la quale è possibile completare una gara senza ricorrere mai al pedale del freno. Nel novanta percento dei casi, infatti, è possibile rallentare solamente rilasciando l'acceleratore o impostando una sbandata controllata. L'utilizzo del gas in tal senso è molto più importante di quello del freno e giocare con il pedale dell'acceleratore è fondamentale anche nella giusta conduzione delle curve e dei tornanti. Per ottenere il massimo dal proprio mezzo è opportuno combinare l'azione dello sterzo con quella del pedale dell'acceleratore e vi ritroverete nel bel mezzo dei tornanti a smanettare furiosamente, dando colpi di gas ed effettuando le minuscole correzioni cui accennavo prima. E' buona regola mollare il gas quando si effettuano lunghi salti, badando bene a tenere comunque su di giri il motore, specie in fase di atterraggio.

# LA MESSA A PUNTO

Una delle più grandi soddisfazioni provate giocando a Screamer Rally è stata quella di vincere tutte le leghe senza dover ricorrere al taroccamento

dell'auto. Questo potrebbe far credere, oltre a una banfa d'altri tempi del sottoscritto, che il gioco non sia poi così difficile e che basti solamente un po' di pratica. Sbagliato. La messa a punto della propria auto è un passo fondamentale se si vuole davvero trionfare, specie nell'ultimo difficilissimo campionato.
Il settaggio standard è neutro, nel senso che tutte le caratteristiche modificabili sono posizionate su un valore medio, in modo che il comportamento del veicolo non sia sbilanciato in nessuna direzione. Vediamo cosa è possibile modificare e in che modo trarne giovamento.

HANDLING (STERZO): le regolazioni disponibili sono cinque e vanno da morbido (posizione 5) a duro (posizione 1). Uno sterzo duro comporta ritardi nella risposta dei cambi di direzione, ma maggior precisione. Di contro uno sterzo morbido consente rapidi intraversamenti che vanno tuttavia continuamente corretti in modo da tenere in linea la vettura. Nella realtà non è sempre così, ma nella finzione dei videogiochi ogni cosa è concessa. In linea di massima la regola è di tenere lo sterzo duro con la solidezza della superficie su cui ci si muove e impostandolo più morbido sulle superfici sconnesse. Irrigidendo lo sterzo, inoltre, diminuisce la manovrabilità dell'auto, pertanto tenete conto della tortuosità del tracciato.

TYRE PRESSURE (PRESSIONE DELLE GOMME): anche in questo caso le regolazioni sono cinque e vanno da bassa (posizione 1) ad alta (posizione 5). Bassa pressione nei pneumatici si traduce in ruote un po' sgonfie, buone per il fuoristrada ma assolutamente da evitare sull'asfalto. Al contrario alta pressione significa ruote molto gonfie, praticamente delle molle pronte a sparare in aria l'auto al minimo contatto con sporgenze e dossi.

BRAKES (FRENI): anche se abbiamo detto che il loro utilizzo è limitato a situazioni di emergenza e a qualche tornantino particolarmente insidioso, la regolazione dei freni è contemplata. Le posizioni possibili sono cinque e riguardano la durezza, non il bilanciamento tra avantreno e retrotreno. Freni più duri (posizione 1) consentono frenate brusche ma scarsamente modulabili; freni allentati (posizione 5) il contrario. Regolateli in base al vostro stile di guida.

SOSPENSIONI: le sospensioni sono l'elemento più delicato della preparazione del proprio mezzo e possono davvero fare la differenza. Per decidere la giusta taratura si deve tener conto di una marea di cose differenti. Il tipo di superficie su cui si gareggia (più la superficie è dura più le sospensioni possono essere irrigidite), le sconnessioni presenti (più il percorso è accidentato, più vanno ammorbidite), la trazione del proprio mezzo (le ruote motrici debbono poter scaricare la potenza al suolo), la tortuosità del tracciato (più sono morbide, più l'auto è maneggevole (non è sempre vero, specie se la superficie è accidentata), più sono rigide più le reazioni sono brusche). Il settaggio delle spospensioni è diviso tra anteriori e posteriori, ma le considerazioni sono le stesse in entrambi i casi, tenendo conto del discorso trazione e del fatto che le ruote anteriori servono a dare direzionalità. Le cinque possibili regolazioni sono le stesse e vanno da rigide (posizione 5) a morbide (posizione 1).

TYRE TYPE (TIPO DI GOMME): una delle caratteristiche più importanti del settaggio del proprio mezzo. Sono previsti tre tipi di gomma, ciascuno utilizzabile su una diversa superficie. Gomme da ASCIUTTO (regolazione 1), da BAGNATO (regolazione 2) e da NEVE (regolazione 3). Devo aggiungere altro? Vabbé, dai... visto che sono buono vi dico in un orecchio che se beccate piste con la nebbia sarebbe meglio montare pneumatici da bagnato e che quelli da asciutto vanno bene per I tracciati di Cina, Arizona, Italia e Canada, mentre quelle da bagnato funzionano nel Galles.
Ovviamente in Svezia montate quelle da neve.

## LE PISTE

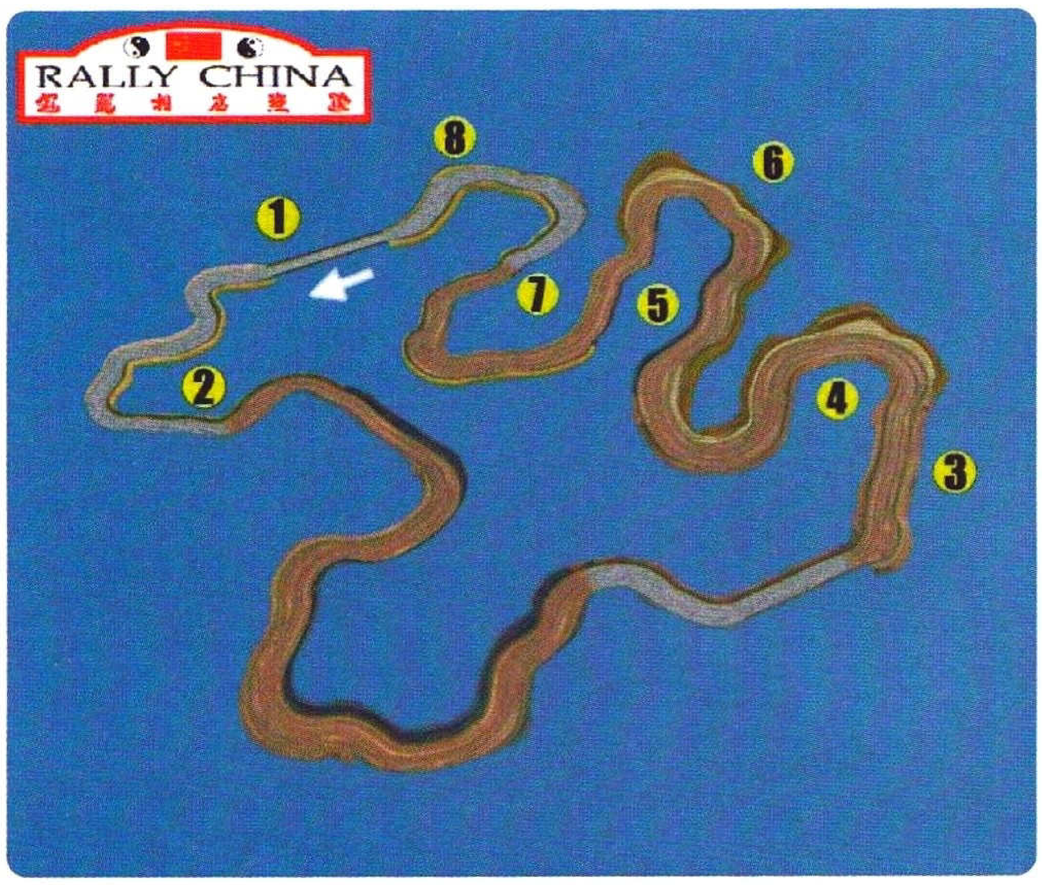
I circuiti di Screamer Rally sono sette: sei normali più uno segreto. Qui di seguito eccovi la minuziosa descrizione di ciascuno di essi a partire dalla mappa del tracciato fino ad arrivare alle tipologie di curve e pericolosità di ogni singolo troncone. In questa panoramica indicheremo i diversi tipi di curva in maniera del tutto analoga a quanto avviene sullo schermo. Le curve molto impegnative e i tornanti saranno quindi indicati con la dicitura ROSSO (una R funzionerà a dovere), mentre quelle meno difficili saranno indicate con la B di BLU. Ovviamente destra e sinistra saranno rispettivamente indicate con D e S. Ricapitolando, la scrittura SR significherà tornante difficile a sinistra, mentre DB curva lieve a destra. Buona corsa.

## DALLA CINA CON FURORE

Il tracciato cinese è uno dei più facili e, anche se caratterizzato da un paio di punti estremamente difficoltosi, rappresenta una buona palestra per i piloti principianti. Il fondo stradale è prevalentemente sterrato, con ampi tratti di ghiaia e un rettilineo in pavè. La superficie è abbastanza regolare e le sconnessioni si concentrano unicamente in alcuni punti. Sono presenti anche un paio di salti di notevole altezza. Il dislivello complessivo è limitato, anche se si segnalano una ripida salita e un paio di discese abbastanza marcate.

## GIRO GUIDATO

Dal rettilineo di partenza (1) si passa quasi subito dal pavé alla ghiaia. L'aderenza diventa scarsa e ci si avvicina rapidamente a una serie di curve e controcurve che vanno affrontate con decisione e con un discreto anticipo. Allargate quindi sulla destra, mollate per un istante il gas e affrontate una SR in sbandata controllata. Mantenetevi stretti all'interno, dato che subito dopo segue una DR. Inseritevi con decisione nella SB seguente, tenendovi all'interno e lasciando scivolare la macchina verso l'uscita. Passerete sopra un piccolo dosso. Mente state saltando intraversatevi delicatamente verso sinistra e vi ritroverete quasi per magia fuori della successiva SR; percorrete il breve rettilineo, impostando la curva successiva da destra verso sinistra. Questo tornante è indicato come SB e non è difficile. E' tuttavia fondamentale per affrontare secondo la giusta traiettoria la curva successiva, una DR su fondo sterrato (2). L'insieme delle due curve è molto impegnativo e la presenza di dossi e sconnessioni sul lato destro del tracciato rischia di far perdere aderenza e la traiettoria ideale. Mollate un attimo il gas prima di entrare, quindi, mantenetevi in traiettoria e impostate con decisione.
Passato il tornante a destra si affronta un piccolo salto che immette nel canyon. La curva in fondo al budello di rocce è una DR che tende a chiudere.



Non è molto stretta, ma è lunga e va percorsa con raggio costante. La curva successiva è indicata come SR, mentre si tratta di una semplice svolta. Affrontatela con decisione, ma senza chiudere troppo. L'importante è conservare una buona velocità, dato che il tratto successivo può essere percorso quasi al massimo. Seguono un paio di svolte a sinistra (si tratta di curve leggere), nelle quali è prudente seguire una traiettoria molto stretta, rasente le rocce. Sulla destra, infatti, si trovano alcuni dossi che possono compromettere stabilità e traiettoria. Ci si avvicina quindi a una DB con passaggio da terra a ghiaia. Questa curva è veloce e può essere tagliata in modo abbastanza netto. Impostando da sinistra si va in leggerissima derapata (è importante non perdere velocità) e ci si riallinea immediatamente puntando alla successiva SB. Si passa sotto il ponticello (3) e si piega dolcemente a sinistra con ritorno sullo sterrato. Adesso ci aspetta un lungo salto (FOTO 1) che va effettuato in posizione centrale. Sulla destra, infatti, si rischia di finire sulle rocce al lato della strada, mentre sulla sinistra ci si trova in posizione svantaggiata per chiudere il tornante successi-

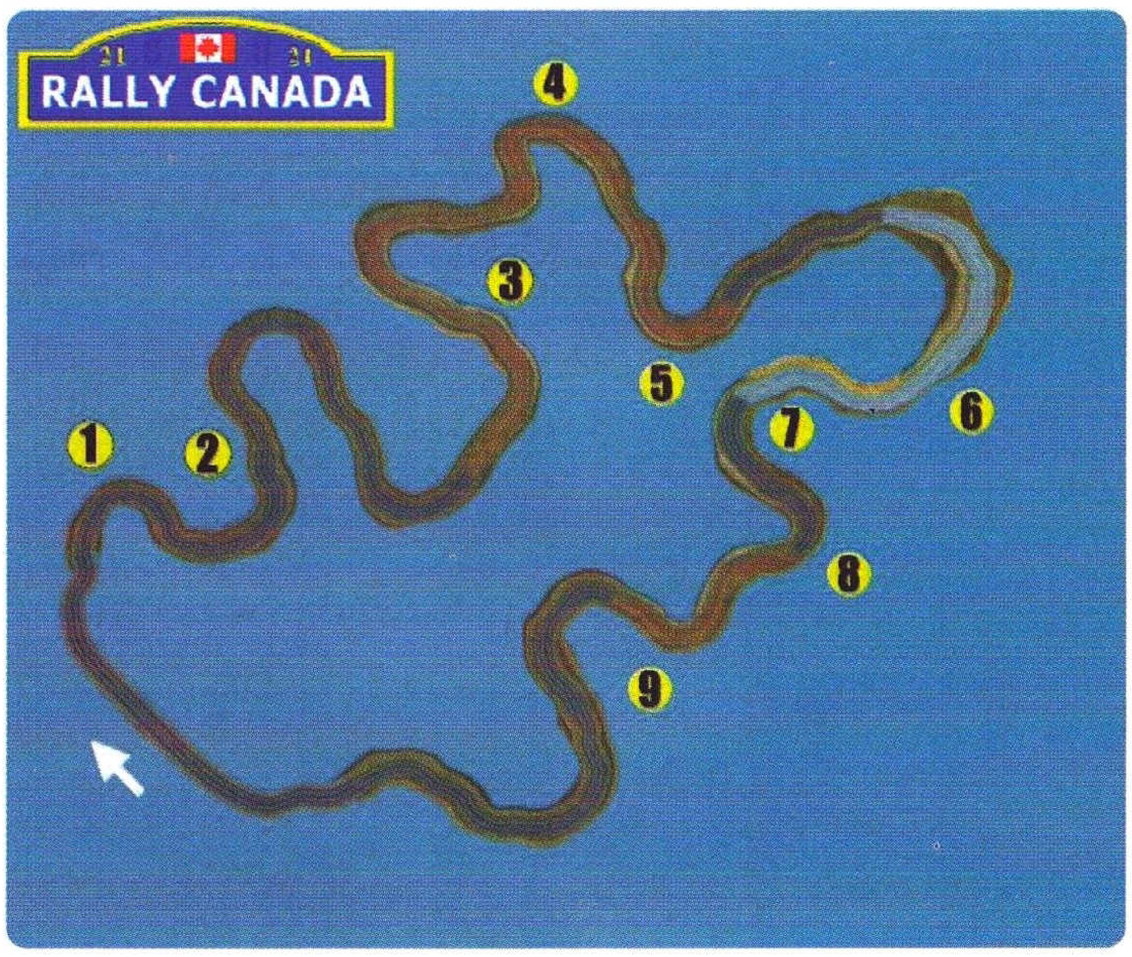
vo. Il tornante (4) è in realtà una doppia curva a sinistra che parte come SR e diventa poi SB. Va percorsa in costante derapata, controllando e correggendo continuamente. E' importante chiudere subito in ingresso, in modo da seguire una traiettoria molto stretta. Sul lato destro, infatti, sono presenti le solite sconnessioni e una perdita di aderenza e direzionalità può in questo frangente essere fatale. Tenete duro, quindi e affrontate la breve discesa, impostando il tornante DR che va stretto alla morte, in modo da non trovarsi troppo esterni sulla salita successiva. Lungo questa salita fate attenzione alla strettoia (5) (è solo accennata in prossimità di una roccia scura), dato che una terribile cunetta potrebbe spararvi in cielo (si tratta di un mezzo baco, ma visto che si può evitare...). A questo punto affrontate il secondo tornante difficile della pista. Si tratta di una doppia a sinistra che parte come SB e finisce come SR (6) . Anche in questo caso valgono le raccomandazioni fatte in quello precedente: traiettoria stretta e controllo delle inevitabili perdite di aderenza. Il fondo, infatti, è ancor più sconnesso e le due curve sono mediamente più strette. Inoltre, se la traiettoria seguita è quella giusta ci si ritrova perfettamente allineati per tagliare la S in discesa che segue. In questo modo si guadagnano secondi preziosi. La curva successiva è una lieve piega a destra che non viene nemmeno segnalata. Quindi è il turno di una DR che va affrontata allargando leggermente la traiettoria prima dell'inserimento. Appena fuori vedrete davanti a voi una leggera piega a destra che porta al salto del laghetto. Fate attenzione al dosso centrale (7). Il punto migliore per passare è alla sua destra, tra la parete rocciosa e la gibbosità. In questo modo si è nella posizione migliore per affrontare l'ultimo grande salto (FOTO 2). Sarebbe opportuno intraversarsi leggermente verso sinistra (non esagerate) prima di saltare, in modo da trovarsi nella migliore posizione per affrontare la SB quando si atterra. La superficie è di nuovo ghiaiosa e l'aderenza non è molta. Curvate dolcemente e non allargate se non vorrete finire su un fastidioso dosso che renderà difficoltosa l'impostazione della svolta successiva. Si tratta di una SB resa difficile dalla presenza di un altro dosso proprio nel mezzo (8). E' possibile aggirarlo all'esterno (si perde un po' di tempo ma è sicuro) o tagliando e passando nell'angusto spazio libero all'interno. Fate attenzione a non sbandare troppo dato che dovrete immediatamente impostare l'ultima curva del tracciato, una DB che immette nuovamente sul pavé del rettilineo del traguardo.

## NIAGARA

Anche se le celebri cascate non c'entrano nulla, il percorso canadese non è certo parco in quanto a emozioni. Si tratta di un percorso non eccessivamente difficoltoso, perlomeno sulla carta, che in realtà si rivela snervante per lunghezza e continui cambi di ritmo. Le superfici che vengono calpestate sono un levigatissimo asfalto, il solito sterrato e l'inedita erba. Il tracciato si snoda attorno a una montagna ed è composto di numerose salite e discese. Si segnala la presenza di almeno un paio di tornanti di notevole difficoltà e di una delle curve più ostiche dell'intero gioco.

## GIRO GUIDATO

Il rettilineo del traguardo è in asfalto in ottime condizioni. Le velocità che si raggiungono in questo tratto sono elevate, complice anche la possibilità di tagliare le curve impercettibili che si presentano davanti alle auto in corsa. La prima curva degna di nota è una DR (1) che va impostata con un preventivo allargamento della traiettoria verso sinistra. Se necessario rallentate, dato che la probabilità di andare lunghi sul margine opposto è notevole. Segue una SB in leggera salita che può essere affrontata quasi in pieno, dato che chiude meno di quanto non sembri. Questa curva assieme alla successiva (un'altra SB) è quasi un lungo tornante unico e può essere percorsa senza soluzione di continuità. La leggera S che segue può tranquillamente essere tagliata, consentendo anche la corretta impostazione della DB di preparazione alla DR successiva. Effettuate il piccolo salto (2) affrontandolo dalla parte sinistra in modo da non trovarvi sparati sul margine destro del canalone che segue. Un buon indicatore può essere fornito dagli alberi che si intravedono dopo il dosso. Segue un curvone a sinistra con passaggio all'amatissima terra. La prima curva che dovrete affrontare è una SB non particolarmente ostica, ma importante per impostare nella maniera corretta il canalone tra gli alberi (3) (FOTO 3). Il fondo stradale è un po' sconnesso, per cui occorre fare attenzione a dossi e cunette e correggere continuamente con lo sterzo. La curva seguente è invece difficile: si tratta di una DB traditrice, specie nella seconda parte che chiu-



de improvvisamente, mentre sul lato opposto una sporgenza rocciosa non perdona chiunque si allarghi troppo. Seguono in rapida successione una SR e una DR cieca (4), al cui margine alberi e rocce nascondono la strada. Non abbiate timore e gettatevici dentro con una bella sbandata. Se eseguite la manovra nella maniera corretta vi ritroverete in una specie di S che in realtà vi sembrerà un rettilineo. Effettuate il salto prendendo come riferimento l'albero alto sulla sinistra e gettatevi a capofitto nel canalone. In questa sezione sono presenti alcuni dossi sul lato destro della sede stradale. E' possibile evitarli passando a sinistra (rischiando però di trovarsi eccessivamente all'interno della curva successiva) o saltarli direttamente, facendo attenzione a intraversarsi leggermente verso sinistra, in modo da affrontare la SR (5). In leggera salita si torna per pochi secondi su asfalto. Ancora un piccolo salto e ancora una S che è possibile tagliare alla grandissima. Continuando a salire ci si trova più o meno sulla vetta della montagna e l'asfalto lascia il posto a uno stranissimo sterrato pieno d'erba. Si susseguono un paio di curve dolci a destra (si tratta di due DB); la pista è larga e la traiettoria può essere impostata sia stando alla corda (occhio alla roccia) che all'esterno. In questo modo ci si avvicina a un salto particolarmente impegnativo (6) perché si conclude su un tornante a destra. Per questa ragione il salto va fatto con la solita tecnica del leggero intraversamento. La curva dopo il salto, una DB, non va affrontata in grande derapata, dato che è necessario non avvicinarsi troppo al margine sinistro, dato che il tornante successivo è molto difficile (7). Questa curva, infatti, è caratterizzata da un dislivello (si comincia a scendere dalla montagna), da scarsa aderenza e da un ridotto raggio. Non abbiate paura e saltate praticamente dritti, mollate il gas e correggete in atterraggio verso sinistra. Giocate con l'acceleratore e con lo sterzo e stringete la traiettoria.

A questo punto si torna su asfalto, nuovamente per un tratto brevissimo e ci si avvicina a una DR che chiude molto (8). Questa curva va assolutamente tagliata, in modo da passare indenni la successiva svolta a sinistra, molto sconnessa e di nuovo su terra battuta. Per effettuare il taglione è necessario tenersi a sinistra e sterzare di colpo con decisione verso destra. In pratica l'auto deve andare in senso perpendicolare a quello della pista. Se la manovra sarà effettuata in maniera corretta, la curva successiva (FOTO 4) vi sembrerà inesistente e potrete impostare da sinistra a destra la terribile DR (9) che segue. In leggera salita, sconnessa e con rocce ai lati, questa curva vi sparerà nove volte su dieci sulla parete opposta. La velocità va moderata, l'auto deve andare in sbandata controllata e bisogna tenere la corda. Subito dopo c'è una bella SR con ritorno al manto asfaltato e avvicinamento al paesino di partenza. Segue una SB che può essere tagliata e una serie di curvette e controcurvette che possono essere tranquillamente strette fin sull'erba ia margini. Unica attenzione va fatta all'ultima serie composta da una SB e una DB con muretto laterale che immette sul rettilineo sul traguardo.

37 37 RALLY ITALY

## IL CICLONE

Il circuito italiano è abbastanza difficile essendo caratterizzato da una sede stradale ridotta, da molte curve e tornanti e da un fondo tutt'altro che regolare. Alle strade nervose del paesino si alternano i viottoli di campagna, in un susseguirsi di tornanti davvero fastidiosi. Alcune curve sono malamente segnalate e il terribile cocktail di

ghiaia, asfalto, sterrato ed erba rende questa pista difficile anche per i piloti più esperti.

## GIRO GUIDATO

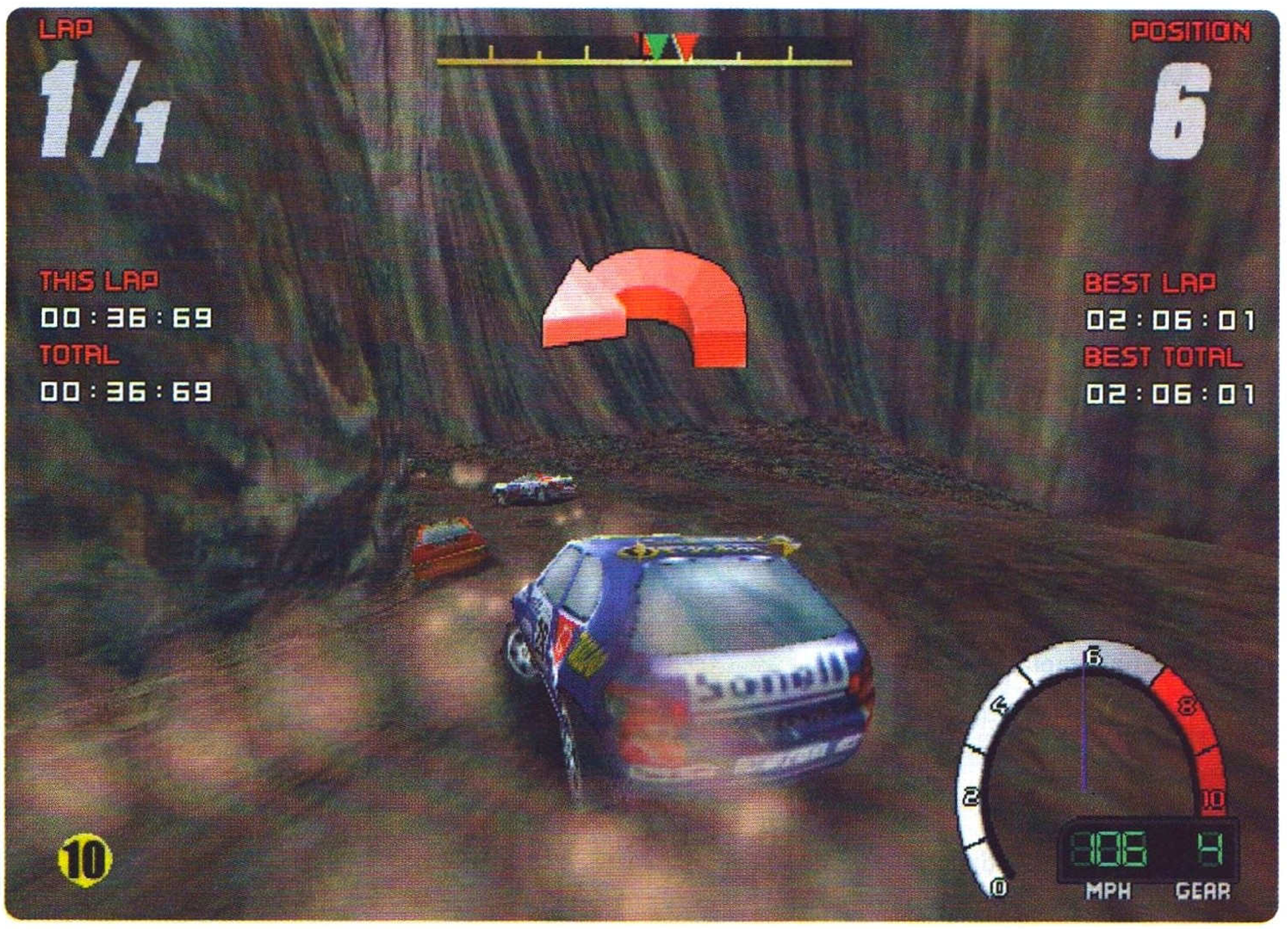
Il percorso italiano inizia con una sezione all'interno di un paesino (FOTO 5). In questo frangente vi segnalo di prestare particolare attenzione alle curve che si susseguono rapidamente e non sempre segnalate con il giusto tempismo. Il fondo stradale è una sorta di pavé e pertanto l'aderenza non è certo delle migliori. Subito dopo la partenza ci si trova di fronte una DB -SB (1) affrontabile senza troppi problemi e perfettamente tagliabile al centro. Segue una DR piuttosto lunghetta e quindi due rapide curve prima a destra leggera e poi a sinistra abbastanza bruscamente. Il pavé lascia il posto all'asfalto e si prosegue in un'alternanza di leggere svolte a destra e sinistra in cui è possibile tirare dritto. Fate attenzione ai dossi e alle sconnessioni che rendono precario il controllo della vettura. Appena fuori dal paese (2) c'è subito una DB che con il chiudersi diventa DR (FOTO 6) e vi porta sullo sterrato. Va impostata con una sterzata costante e tranquilla per poi chiudere bruscamente dopo tre quarti di curva. Segue una DR che in realtà è poco più che una BLU e basta un leggero colpo di sterzo per superarla. Segue una svolta a sinistra non segnalata, appena impercettibile e una SR segnalata in anticipo. Aspettate un attimo, quindi, prima di chiudere o finirete contro la parete rocciosa. La strada pende di nuovo a destra con una DR in realtà abbastanza facile, seguita da un tornante DR molto più marcato (3). Seguite la leggera svolta sulla destra e apprestatevi ad affrontare la rapida successione di SB e SR che vi riporta sull'asfalto. Da tenere d'occhio l'erba sul lato destro della strada, dato che nasconde una cunetta e può provocare perdite di aderenza anche molto sensibili. Ci si avvicina a un passaggio non molto complesso ma comunque impegnativo. Stretta tra due pareti rocciose (4), la strada curva prima a destra in maniera brusca (DR da affrontare con un discreto anticipo e senza esagerare con la sbandata), a sinistra in modo più lieve (SB) e quindi di nuovo a destra con un tornante DR che si conclude con una seconda svolta a destra (questa volta più lieve). Dopo questa DB si arriva a un piccolo salto (5) in discesa che deve essere affrontato in posizione centrale. La strada nel punto dell'atterraggio, infatti, è particolarmente stretta e un minimo errore comprometterebbe l'impostazione della difficile curva che segue. Si tratta di una SR che va affrontata partendo dal margine destro della strada chiudendo senza esagerare, dato che dopo il primo punto brusco, diventa molto più dolce. La strada inizia quindi a salire con una seconda SR e subito dopo con una DB molto tranquilla. Le ruote si trovano nuovamente sullo sterrato. In questa sezione la pista è abbastanza accidentata e diversi dossi e cunette (6) si alternano lungo il tracciato. Le curve che seguono sono una DR da fare in derapata, una DR molto più tranquilla e in rapida successione una svolta a sinistra dolce e una a destra più marcata. In prossimità della chiesetta (7) (FOTO 7) si affronta un tornante doppio sulla sinistra formato da una SB e una SR. Tenete la traiettoria interna e tagliate la seguente SB. Pennellate le successive DR, SB, ancora DR e l'ultima DB che è un po' nascosta da una piega in salita. A questo punto manca solo l'ultimo tornante a sinistra, un SR. Passate sotto l'arco e tagliate il traguardo.

## AI CONFINI DELL'ARIZONA

Tracciato particolarmente ostico e fastidioso quello ambientato nel deserto statunitense. Molte curve e tornanti che chiudono in maniera inesorabile e la sezione più antipatica del gioco (mi riferisco al canyon alla Indiana Jones) spezzano il ritmo e costringono a continui cambi di stile di guida. Il fondo stradale sabbioso (solo in un tratto diventa pietroso) è poco aderente e la sbandata è continua.

## GIRO GUIDATO

Il percorso desertico dell'Arizona parte da una specie di pietraia. Si tratta di una superficie molto veloce e non altrettanto aderente. Fate attenzione. Dopo la partenza (FOTO 8) si susseguono una serie di curvettine facili facili che è possibile tagliare al centro. Si tratta di un destra-sinistra-destra (1) con una SR finale che vi porta sulla sabbia. Non è una curva strettissima e può essere affrontata anche con un leggero anticipo, senza chiudere troppo. La strada pende di nuovo a destra e una specie di S può ancora una volta essere tagliata, facendo attenzione alla strettoia che porta alla SR che precede l'ingresso nel canyon (2). Si tratta di uno dei tratti più fastidiosi del gioco (FOTO 9), dato che le curve sono molto ravvicinate e il fondo stradale è composto per lo più da detriti molto scivolosi. Usate tanta cautela, quindi e se opportuno frenate o rallentate anche sensibilmente. L'importante è non iniziare a prendere botte a destra e a manca. L'entrata nel canyon è su una piccola curva a destra, solo accennata, ma sufficiente a squilibrare l'ingresso in quella che è la prima vera curva del canyon. Si tratta di una SB, seguita subito da una DR (FOTO 10). La SB può essere tagliata passando sul monticello di detriti a sinistra, in modo da trovarsi in buona posizione per chiudere la tremenda DR che segue. Una SR non segnalata potrebbe crearvi qualche problema, dato che immediatamente dopo segue una DR e una DB quasi attaccate. Sul lato destro una montagna di detriti rende difficoltosa la traiettoria più interna. Finalmente un breve rettilineo e una SR doppia, un nuovo rettilineo strettissimo (FOTO 11) e si è fuori da canyon con una



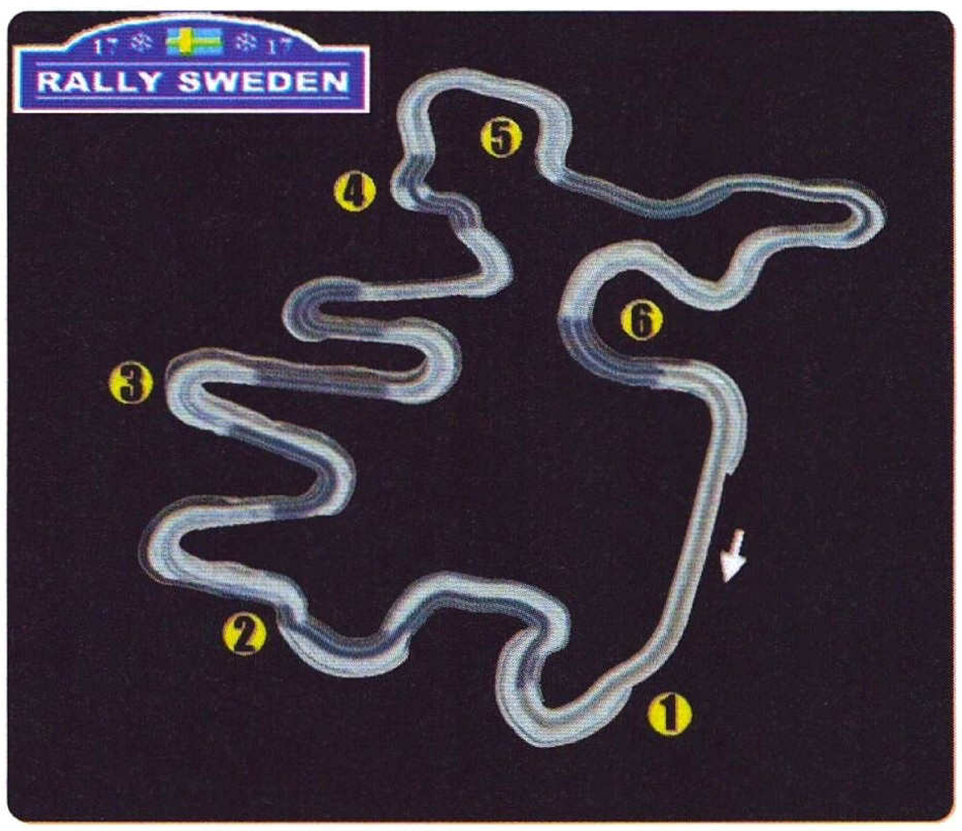
SR particolarmente brusca (3) da anticipare quando si è ancora all'interno del canyon. Il fondo stradale è tornato nuovamente sabbioso e le curve che ci apprestiamo ad affrontare sono molto scivolose. Una DB può essere tagliata in modo da fare un tutt'uno con la svolta a sinistra non segnalata (4). Segue una SB e subito una DR in salita che va affrontata mantenendo la destra il più possibile, data la presenza di un fastidioso dosso sulla sinistra che precede una SR terribile. Ancora una S formata da DB e SB che può essere tagliata e quindi una brusca sterzata a destra. A questo punto si inizia a salire (5) e alcuni dossi infastidiscono non poco l'assetto dell'auto. Si curva con decisione a sinistra (è una SR abbastanza lunga) e si sale verso una sezione con terreno compatto e pietroso. La velocità aumenta ed è fondamentale non perderne molta nelle due curve successive. Si tratta di una DR e una DB in rapida successione (possono anche essere affrontate come un'unica curva). Fate attenzione al piccolo dosso che precede la SR e che ne mina l'impostazione corretta. Tenetevi al centro e affrontate la DR ancora sulla sabbia. Passate sotto l'arco di roccia naturale (6) e affrontate la SR e la rapida SB – DB appena impercettibile. A questo punto rimangono poche ma impegnative curve. Una DR classica e una SR con gobba centrale. Una svolta leggera a destra e di nuovo un tornante a sinistra. Prima del traguardo manca solo una S lunga (7) con DB e SB piene di gibbosità a separarvi dall'ultimo rettilineo.

## GHIACCIO BOLLENTE

Quello svedese è sicuramente uno dei percorsi più evocativi e belli da vedere. Lo è u po' meno da quidare, perlomeno finché non si raggiunge un certo grado di abilità. A quel punto giocare con gas e sbandate controllate diventa un piacere e la guida è altamente gratificante. Il manto stradale è interamente coperto di neve e si alternano sezioni ghiacciate con altre un po' più percorribili. In ogni caso, tuttavia, la situazione è tutt'altro che semplice.

## GIRO GUIDATO

Si parte da una specie di paesino nordico. La strada è formata da un acciottolato ricoperto di neve. Nella porzione centrale la neve è presente in minore quantità e pertanto è proprio lì che dovrete far mordere le ruote sia per soddisfare le esigenze della trazione della partenza da fermo, sia per avere una buona tenuta e direzionalità. La strada pende leggermente a destra e poi curva decisamente con una DR (1). Questa curva (lo stesso vale un po' per tutte le svolte di questo difficile tracciato) va anticipata notevolmente, cercando di non far sbandare l'auto oltre l'immaginaria linea di mezzeria, pena lo slittamento verso l'esterno della pista. Si arriva su un tratto asfaltato quasi in buone condizioni e si affronta un tornante a sinistra che va tenuto alla corda. Seguono due svolte leggere, una SB e una DB che iniziano la salita verso la vetta. Nel canalone ci si trova su strada ghiacciata (2). Di conseguenza evitare le manovre brusche e tendere ad anticipare le reazioni dell'auto. La prima curva è una SB che va appena accennata, non essendo particolarmente acuta. Segue un tornante in salita di tipo DR che va anticipato a dovere, correggendo la sbandata ed evitando di finire sul lato esterno. La strada sembra a questo punto un po' più pulita sul lato sinistro. Affrontate la SR e la seguente DR (3) stringendo il più possibile e lanciandovi nella discesa di nuovo completamente ghiacciata. In fondo anticipate la svolta SR, intraversando l'auto prima della diminuzione del ghiaccio. Tenete la macchina in pista e tirate fino alla DR e alla successiva SR, dopo la quale è possibile tagliare una piccola S. Il manto stradale è ora più pulito, ora più sporco, rendendo particolarmente difficile il controllo e costringendo il pilota a continui cambi di impostazione delle curve. La curva a destra che segue (4) è indicata come DR, ma è in realtà semplice. Si inizia di nuovo a salire. Con un leggero pendolo superate la curva a sinistra la DB che la segue da vicino. Fate molta attenzione alla DB che segue e che in realtà è particolarmente pericolosa, dato che un piccolo dosso (5) e la sua brusca svolta nove volte su dieci vi faranno finire sulla parete opposta. La curva va affrontata con dolcezza, girando un po' in anticipo e cercando di derapare poco. In questo modo vi troverete in buona posizione per immettervi sul ponticello svoltando nella SR. La qualità del fondo stradale migliora ancora e si susseguono in rapida successione diverse curve abbastanza agibili (si tratta di una DB e una SB con infine una DR abbordabile tenendo l'interno). La pista torna a ghiacciarsi e continua l'alternanza di curve e tornanti (6) con una SB, una DR e una SR abbastanza lunga ma con fondo che sembra tenere. Ad essa è collegata un'altra svolta a sinistra non segnalata e quindi l'ultima curva verso destra (è una DR, ma non fa paura) che immette nel rettilineo del villaggio.

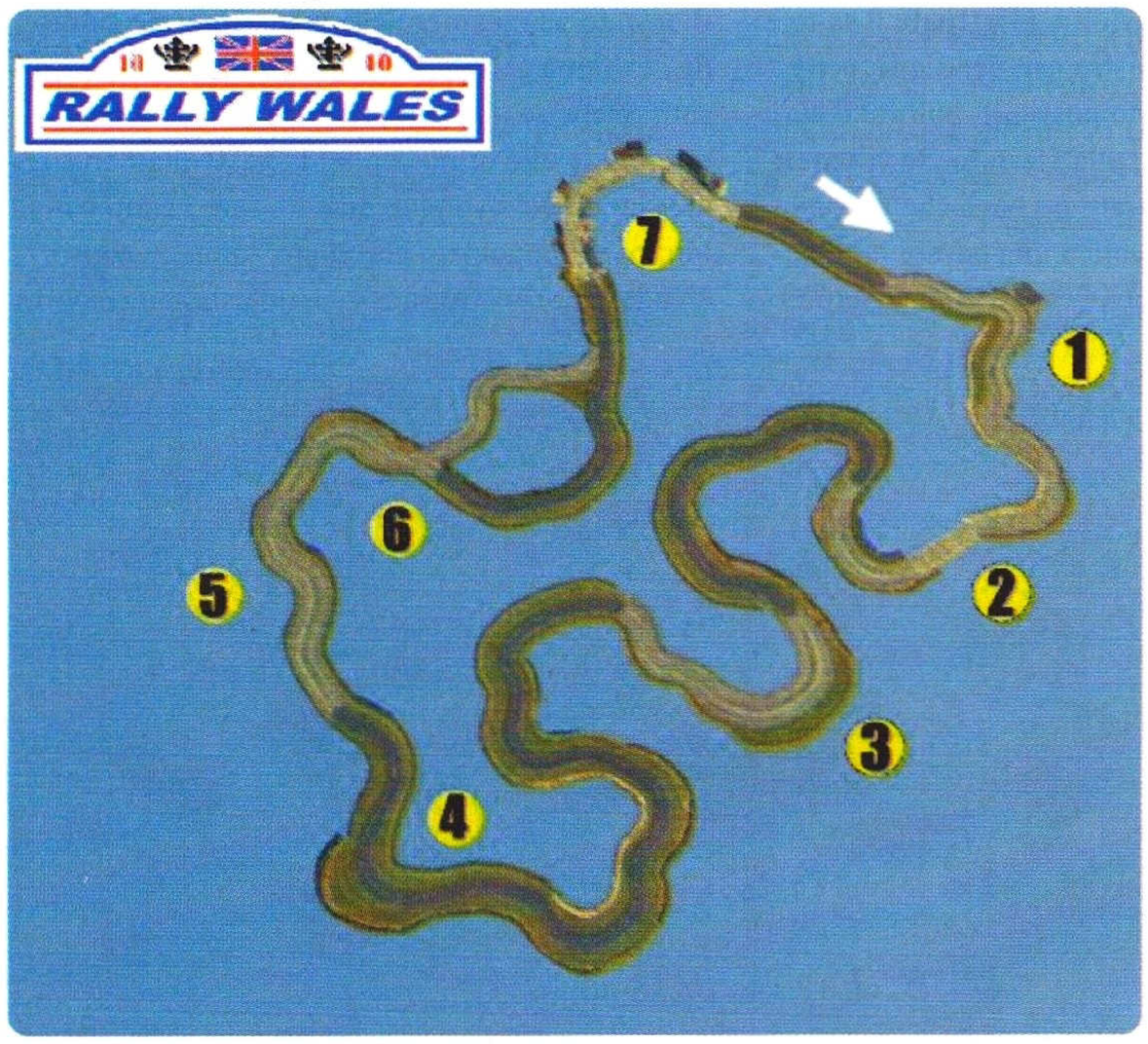


## IL RITORNO DEL SANTO

Il tracciato del Galles è a mio avviso uno dei più divertenti e gratificanti dell'intero gioco. Etichettato come "Facile", questo percorso è in realtà impegnativo e con una serie di curvettine che fanno la differenza. E' anche l'unico percorso che presenta un bivio. Il fondo stradale è per lo più asfaltato (anche se non in maniera impeccabile) o in ghiaia resa umida dal clima tutt'altro che solare.

## GIRO GUIDATO

Si parte su un tratto asfaltato in maniera non certo perfetta e si piega immediatamente a sinistra con una leggera curva. Il manto stradale diventa ghiaioso e si avvicina la prima curva di un




certo rilievo. La superficie su cui le ruote mordono il terreno è abbastanza sconnessa e l'impostazione della giusta traiettoria è quindi fondamentale. Le prime curve (1) vanno anticipate notevolmente, facendo attenzione a non effettuare brusche sterzate, ma piccole correzioni che consentono all'auto di scivolare via veloce, con l'avantreno che chiude in maniera impeccabile. La prima curva è una DR che se opportunamente tagliata consente di trovarsi in posizione corretta per affrontare la rapida successione delle SB e DB seguenti. Quest'ultima va stretta notevolmente all'inizio e poi seguita senza più derapare alla fine, dato che lo spazio tra la sua conclusione e l'ingresso sul ponticello è ridotto ed è necessario curvare a sinistra per salire sul piccolo e stretto ponte. Sul ponte (2) tenete la sinistra, in modo da poter impostare bene la DR appena fuori in leggera salita. Si tratta di una curva lunga che immette nuovamente su asfalto con la successiva SR. La strada è abbastanza larga e la presenza di ampie zone d'erba ai margini consente buone possibilità di correggere gli errori. Va comunque fatta molta attenzione a non finire parzialmente sull'erba per non compromettere l'assetto della vettura. La curva va tenuta stretta, non troppo o le ruote anteriori finiscono sull'erba e l'auto chiude inesorabilmente contro le rocce. Effettuato il piccolo salto al culmine della salita si affronta una seconda SB e ancora un paio di svolte a sinistra e destra di scarsa difficoltà. In questo frangente è consigliabile lo sfruttamento delle zone d'erba all'interno delle curve. Il ritorno sullo sterrato ghiaioso avviene con l'arrivo di una DB che in chiusura diventa una DR importantissima per la sezione seguente (3). Questa curva, infatti deve essere stretta moltissimo, seguendo la parete rocciosa sulla destra. In questo modo ci si trova in traiettoria ideale per affrontare come un lungo rettilineo la sezione invece più movimentata che immette su una SB abbastanza impegnativa. Prima di curvare a sinistra allargate leggermente a destra effettuando una specie di manovra a pendolo. Con questo tornante si passa nuovamente su asfalto con erba ai lati. E' possibile stringere le curve seguenti passando interamente sull'erba. Segue una SR che in realtà non è proprio ROSSA. Al contrario la DR che segue va chiusa notevolmente, facendo ricorso anche alla sbandata controllata. In realtà questo tornante è secco ma breve e pertanto la sbandata necessaria al suo superamento deve essere brevissima (4). Se si esagera si finisce con l'urtare la sporgenza rocciosa posta sulla sinistra, con conseguente cattiva impostazione del saltino in discesa e delle successive curve in salita. La prima curva in salita è una DR che va stretta moltissimo, cercando poi di tenere il lato sinistro del tracciato in modo da impostare la DR quasi cieca. Immediatamente si deve tornare a sinistra con un buon controsterzo, in modo da superare la SB che ci riporta sulla ghiaia. Affrontate la salita molto sconnessa cercando di mantenervi sulla destra e impostate il salto (5) nascosto dalla leggera piega della pista in posizione abbastanza rasente la parete rocciosa di sinistra. In questo modo effettuerete uno dei passaggi più difficili del gioco, evitando di andare a sfracellarvi sulle rocce o essendo sbalzati fuori traiettoria. E' possibile atterrare sul margine destro della strada e sfruttare il terrapieno per rallentare ulteriormente. La curva DB è infatti semplice, ma l'impeto del salto può portare ad arrivare anche molto lunghi. Fate ancora attenzione alle sconnessioni e impostate da sinistra verso destra la DB successiva. E' opportuno rallentare e passare a destra del primo dosso, dato che andare a sbattere sulle rocce di sinistra è abbastanza facile. Si arriva così al bivio (6): se andate a sinistra trovate ancora ghiaia e un paio di curvette fastidiose (comunque il tragitto è più breve); se andate a destra tornate su asfalto e dovrete affrontare due svolte a sinistra, la seconda delle quali abbastanza marcata. E' preferibile passare sul tratto asfaltato, molto più veloce, facendo però attenzione allo strato d'erba posto sull'esterno delle curve. Così facendo si risale verso il villaggio e torna la ghiaia. Le ultime curve (7) sono abbordabili (si tratta di una DB e una SB) e vanno chiuse con decisione (in particolare la prima rivela una buona ampiezza di pista, con una casa che improvvisamente lascia un po' più di spazio del previsto). Tenete traiettorie interne, quindi e lanciatevi verso il traguardo.

## MOTORSHOW

Proprio come avviene alla manifestazione fieristica bolognese, il percorso coperto battezzato Rally Stadium è un vero e proprio catino indoor costruito artificialmente che ricorda non poco i tracciati di Supercross americani. Il circuito è composto da

alternanza di asfalto e terriccio ed è particolarmente tortuoso. Sono presenti diversi salti e alcuni tratti sconnessi, anche se generalmente il fondo è abbastanza piatto. Vi avverto che in questa pista non esistono segnalazioni di sorta e che pertanto l'alternanza di curve e tornanti va tutta imparata a memoria. La terminologia utilizzata nel box, comunque, rimane coerente con quanto fatto fin'ora.

## GIRO GUIDATO

Il percorso dello stadio inizia con un lungo tratto in asfalto. Si tratta di una sorta di rettilineo seguito da un curvone parabolico (1) che può essere considerato a tutti gli effetti come un tratto dritto lievemente inclinato. Man mano che ci si avvicina al tornantino SR sulla sinistra è bene allargare la traiettoria a destra e impostare la classica manovra del pendolo. Questa curva è molto importante ed è talmente stretta che evitare la derapata controllata è pressoché impossibile. Subito dopo la curva la superficie del tracciato diventa terrosa e una lieve piega a destra conduce verso un altro punto focale del tracciato. Quella che inizialmente era una DB, infatti, stringe improvvisamente in una DR (2), costringendo a una vera e propria frenata chiunque non imposti correttamente la traiettoria. Il segreto è quello di iniziare la curva stando alla corda e quindi sterzare bruscamente mandando in derapata le ruote posteriori. Correggere immediatamente è un imperativo categorico, dato che occorre riallineare subito l'auto e affrontare la curva a sinistra, evitare il dosso al centro e allargare a destra in modo da avere il giusto spazio per affrontare il tornante a gomito a sinistra (si tratta di un altro SR). Con questa curva si torna sull'asfalto e si affronta una doppia curva a sinistra (3) che può essere percorsa con un'unica sterzata, tenendo sempre d'occhio il cordolo. Le svolte si susseguono in rapida successione con un'alternanza di destra-sinistra a tratti imbarazzante. Se siete abbastanza bravi potrete tagliare la S che segue e gettarvi a capofitto nella curva a destra, decelerare bruscamente e girare a sinistra. Questa curva è abbastanza tranquilla, mentre molto più brusco è il tornante a destra che immette sulla prima rampa (4). Saltate cercando di non rimanere troppo a sinistra. Atterrando scoprirete che siete sulla terra e che una gobbetta è pronta a spararvi in orbita. L'ideale sarebbe quello di sfruttare il piccolo salto per prepararsi alla curva successiva che pende leggermente verso sinistra. Si torna su asfalto e si affronta un tornante a U sulla sinistra (5), una curva a destra leggera (è possibile affrontarla senza frenare) e quindi un secondo tornante a U sulla destra. Le due curve successive sono molto vicine tra loro e girano entrambe a sinistra. E' possibile percorrerle con un'unica sterzata, ma spesso si rischia di chiudere troppo la seconda. Segue un tornante a U a destra e una D leggera che immette sulla seconda rampa (6). Cercate di rimanere sulla sinistra, dato che si atterra sulla solita gobba e ci si prepara alla curvetta a destra che segue. Il fondo è terroso, per cui fate attenzione all'aderenza. La curvetta a destra è in realtà solo preparatoria al tornatone a sinistra che immette sulla terza rampa (7) e riporta l'auto sull'asfalto. Effettuate il salto e affrontate la curva a sinistra con decisione, cercando di derapare il meno possibile. Saltate dalla quarta rampa e tornate sullo sterrato. Se vi tenete sulla destra potete sfruttare un baco che vi consente di appoggiarvi in volo a una parete immaginaria senza perdere troppa velocità. Controllate l'auto sulle due gobbette e girate a sinistra con decisione, ma senza derapata. Siete di nuovo sul rettilineo del traguardo.

## GLI AVVERSARI

Giocando a Screamer Rally vi accorgerete subito dell'estrema cattiveria degli avversari computerizzati. Anche se ai livelli più facili (diciamo pure durante le due prime leghe) la battaglia non è così accesa, un po' ovunque dovrete fare i conti con la loro bastardaggine. Sportellate, tamponamenti, chiusure di traiettoria e il fastidiosissmo colpetto

al posteriore saranno le loro armi preferite e il risultato di tale operato sarà un vostro testacoda e qualche tonnellata di imprecazioni. Come per la pista, anche nel caso del testa a testa con gli avversari, vale il discorso del non subire passivamente gli eventi. Non aspettate che siano loro a colpirvi, ma sfruttate l'appoggio che le loro vetture possono darvi per immettervi in tornanti stretti, cercate di reagire ai loro colpi e soprattutto imparata a prevedere le loro mosse. Nove volte su dieci non appena vi avvicinate, questi maledetti piloti cercheranno di chiudervi la traiettoria. Se sono in vantaggio il risultato della manovra sarà una deviazione del vostro avantreno verso l'interno curva con conseguente impuntamento dell'auto sul margine della pista. Se sono in leggero svantaggio, invece, provocheranno un bel testacoda, speronandovi il retrotreno che sarà pertanto costretto a stringere all'interno, mentre l'anteriore dell'auto sarà sparato in fuori. Nel primo caso è possibile precedere la manovra dando un colpo nel senso opposto alla curva (che poi è la direzione da cui arriva il nemico) oppure evitando di rallentare e usando l'auto avversaria come sponda. Nel secondo caso l'unica cosa che si può fare è controsterzare prontamente, rallentando se opportuno o gettandosi alla disperata contro la parete interna del bordo pista, in modo da essere rimbalzati senza pericolo di girarsi.
Evitate assolutamente la bagarre, dato che nella maggior parte dei casi siete destinati ad avere la peggio. Cercate di sorpassare subito gli avversari, senza però esporvi troppo agli urti e agli incidenti. Se davanti a voi non ci sono spiragli sufficientemente ampi per passare, pazientate e aspettate la prima occasione. Sempre meglio rallentare che fermarsi in testa coda. In ogni caso imparate a padroneggiare l'auto nel Time Trial e solo quando il controllo del mezzo sarà ottimale scendete nell'arena e sfidate i rivali.

## LE AUTO

In Screamer Rally le auto disponibili sono cinque, quattro immediatamente utilizzabili più una segreta, ottenibile vincendo l'ultimo campionato. Anche se un bravo pilota deve essere in grado di vincere a bordo di qualsiasi mezzo, le differenti caratteristiche e l'eterogeneo comportamento su pista dei cinque bolidi sono sostanziali, al punto che la scelta dell'auto da utilizzare in gara si rivela decisiva. Eccovi una veloce carrellata sulle macchine della scuderia.

### KINO

Nome: Kino
Velocità Max: 182km/h
Trazione: anteriore
Consigliata come l'auto ideale per i principianti, la Kino è dotata di una buona ripresa, di una notevole tenuta di strada e di un soddisfacente spazio di frenata. Ciò le consente di ottenere buone performance su asfalto o su sterrati leggeri. Sui terreni molto accidentati, tuttavia, mostra tutti i suoi limiti con sbandate eccessive e una fastidiosa lentezza nella risposta ai comandi. Di conseguenza potrebbe facilmente risultare frustrante, specie per chi non è ancora abile. La velocità è tutt'altro che esaltante.

### MOTRAIL

Nome: Motrail
Velocità Max: 180km/h
Trazione: integrale
E' l'auto più pesante e ingombrante del lotto. Ciò comporta una certa lentezza nella risposta ai repentini cambi di direzione e una scarsa ripresa. La frenata non è eccezionale, come pure la velocità di punta. Molto buona, invece, è la tenuta di strada. Da utilizzare prevalentemente su piste poco tortuose e abbastanza veloci, senza cambi di ritmo e con poche asperità.

## SKENDELL

Nome: Skendell
Velocità Max: 177km/h
Trazione: integrale
Pur essendo l'auto più lenta dell'intero gruppo, la Skendell si rivela un buon mezzo, equilibrato e facile da guidare. I suoi pregi maggiori vanno ricercati nella ripresa, nella controllabilità e nella grande sensibilità dello sterzo. Il suo più grande difetto è dato dalla debolezza dell'impianto frenante e dall'eccessiva leggerezza del volante che potrebbe infastidire i piloti abituati a "sentire" la macchina. Ideale per i tratti erbosi.

## SONELL

Nome: Sonell
Velocità Max: 185km/h
Trazione: anteriore
Pur essendo una due ruote motrici, la Sonell si rivela la migliore delle auto del lotto di partenza. E' leggera, compatta e molto veloce. La sua manovrabilità e tenuta sono ottime. Un applauso va fatto allo sterzo leggero e immediato. I suoi difetti sono legati all'esiguo peso e alla tendenza a subire le asperità del terreno. E' un'auto per piloti esperti: se non si adotta una guida aggressiva si finisce con l'essere sbalzati da una parte all'altra dei tracciati, con perdite di tempo anche notevoli.

## SHIELD

Nome: Shield
Velocità Max: 194km/h
Trazione: anteriore
Non c'è dubbio che l'auto segreta di Screamer Rally sia il sogno di tutti gli appassionati delle quattro ruote motrici. Si tratta, infatti, di una spudorata copia della Delta Integrale che per anni ha trionfato nel Campionato del Mondo. E' veloce, ha una tenuta eccezionale, una notevole ripresa e un'incredibile maneggevolezza. Le risposte ai comandi sono secche e immediate. I difetti apparentemente non ci sono.

## I TRUCCHI

Per tutti quelli che non riusciranno a vincere i campionati e a scoprire auto e pista segreta, ecco qui di seguito riportati velocemente i cheat mode per ottenere tutto quello che non si è stati in grado di conquistare sul campo. I codici vanno digitati nella schermata principale del gioco, quella con le opzioni del campionato, del multiplayer, dell'arcade e del time trial. Ricordandovi di ricorrere a questi codici solo se proprio non ce la fate più (altrimenti dove va a finire il bello del gioco?), vi lascio con il principe dei bari.

CARBO: TUTTE LE AUTO
TRAMO: TUTTE LE PISTE
LEALL: TUTTI I CAMPIONATI

DELPI

# Passato, presente, futuro... **andarci è più facile che coniugarli!**

## THE JOURNEYMAN PROJECT 3 IL RETAGGIO DEL TEMPO

Myst e Riven hanno fatto storia. Dagli stessi sviluppatori ecco un'altra pietra miliare, altrettanto spettacolare e coinvolgente. Si è aperto il nuovo, entusiasmante capitolo della saga Journeyman! Gage, l'Agente 5 della Temporal Security Agency, che controlla minuziosamente i viaggi nel tempo, segue le tracce dell'agente 3 (che lo ha tradito) e compie appassionanti missioni di interesse storico. Per esempio a Shangri-La, a El Dorado e ad Atlantide, luoghi dove svelare i misteri del passato della Terra e i piani segreti degli alieni per distruggerla. L'ambientazione e la grafica sono impressionanti e la profondità di gioco di JOURNEYMAN PROJECT 3 - IL RETAGGIO DEL TEMPO è davvero senza... tempo!

Programma e Manuale in italiano.
Requisiti tecnici:
CD-ROM: Pentium 90 o superiore, 16 Mb RAM, 70 Mb su HD, Lettore CD-ROM 4X, Direct X.
Power Macintosh: 16 Mb RAM, Lettore CD-ROM 4X, System 7.1 o più alto.

4 CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

© Copyright 1998 Brøderbund Software Inc. Tutti i diritti riservati. Red Orb Entertainment, Il retaggio del tempo e Brøderbund sono marchi o marchi registrati di Brøderbund Software Inc. The Journeyman Project e il logo Presto sono marchi e/o marchi registrati di Presto Studios Inc.

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.

# CONSOLEMANIA

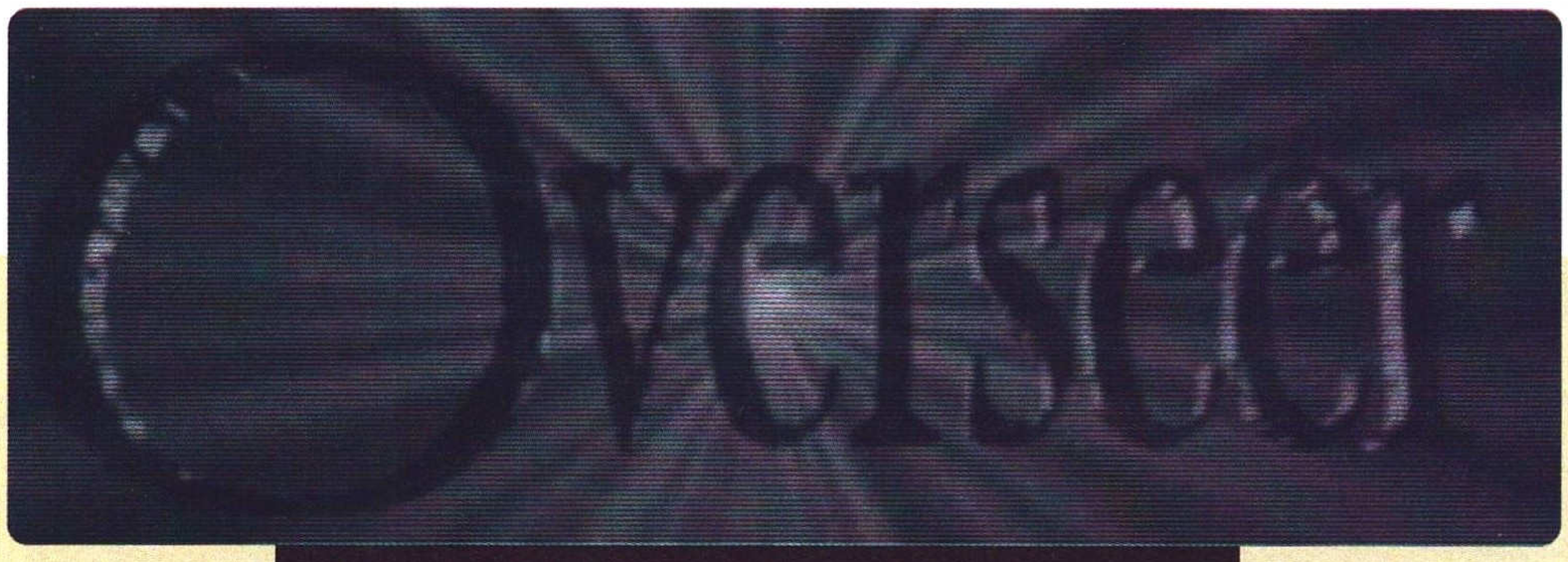
Colorata, divertente, esuberante, ma al tempo stesso attenta, aggiornata ed esauriente è la rivista dedicata al mondo delle console più venduta in Italia.

- SEGA
- NINTENDO
- SONY
- 3DO

BELLAFANTE DESIGN-MILANO

XENIA EDIZIONI

HTTP://WWW.XENIA.IT




Curato, trascritto e liberamente interpretato da
Claudiex Murpheschini
(Keiserxol@galactica.it)

E' doverosa una minima introduzione prima di tuffarci nella lettura della soluzione dell'ultima avventura di Tex Murphy. Innanzitutto, come potete vedere da voi, ho diviso il gioco in cinque giornate (che rispecchiano l'effettivo andamento temporale dell'avventura), ma che non corrispondono ad altrettanti capitoli del gioco (o ad ogni CD). Sono fittizi, li ho messi solo per eleganza e per comodità di stesura della soluzione. Una seconda cosa: i dialoghi, a parte un paio di cui ho riportato la sequenza ordinata di frasi da dire (per cui A, significa la prima frase, B la seconda ecc.), sono tutti puramente decorativi, vale a dire che qualsiasi scelta di conversazione va a buon fine (arriva alla famigerata frase Ask about, per intenderci). Per quel che riguarda i puzzle, invece, ho pubblicato la foto di tutti gli enigmi risolti ed in particolare, per motivi di spazio, probabilmente faticherete a decifrare la Figura 5 (sono ben 10 schermate!), ma ricordo che è possibile bypassarli tutti allegramente chiamando il 911. Il mio consiglio è comunque quello di non farsi scoraggiare da eventuali punti in cui siete bloccati: a parte alcuni enigmi demenziali come quello dei suoni (una fatica per ricordarli tutti nella giusta sequenza...), il resto è abbastanza risolubile anche senza soluzione (ed in particolare quello della Figura 5). Ed ora, la parola a Tex!

nostro eroe non è mai stato una cima, diciamolo pure: mai colpi di fortuna sfacciati, mai avvenimenti segnati dalla dea bendata. Anzi, la sua vita è più simile alle disavventure di Fantozzi o Clouseau che a quella di Magnum P.I. o di Sonny Crockett. Un avvenimento però ne ha condizionato profondamente l'esistenza, ed è stato l'incontro con Chelsee Bando, fortunato quanto piacevole, e dai risvolti non solo professionali. Qualcuno si ricorda in che occasione si sono visti per la prima volta? Esatto, è stato nell'edicola di lei in Chandler Avenue, mentre il nostro eroe indagava su un furto avvenuto la notte prima nel negozio di antiquariato. Da quel giorno la ragazza diventa qualcosa di più di un semplice informatore: un'amica, qualcuno che ti è vicino nei momenti difficili, e Tex ne ha passati (uno per tutti: il matrimonio con Sylvia Linsky). L'avventura parte proprio da un incontro con i due, fissato per festeggiare l'anniversario della loro...amicizia, che vi credevate? Ma l'occasione è ghiotta: cenetta intima alla Pagoda di San Francisco, il più lussuoso ristorante cinese di tutta la città. Tex è talmente agitato all'idea dell'appuntamento galante che un'ora prima è ancora nel suo letto a ronfare beatamente, e viene bruscamente svegliato dal videofono: ovviamente la sua amica lo chiama per confermare l'appuntamento, e lo trova in quelle condizioni disumane...inizia un dialogo tra i due, che potete gestire come più vi aggrada rispondendo a casaccio (vedi nota introduttiva) e gustandovi l'allegro siparietto tra i due. Tex passa a prendere la fanciulla (con l'immancabile ritardo), e parlando del più e del meno salta fuori la storia del suo primo caso importante, quando lui aveva appena smesso di lavorare per il colonnello. Fu in quell'occasione che conobbe Sylvia, la sua futura moglie. E tutto il gioco si svolge come un lunghissimo flashback in cui Tex rivivrà (in realtà le viviamo noi) quelle giornate, che lo hanno per sempre segnato (umanamente e professionalmente).

# 1° GIORNO

## Ufficio di Tex

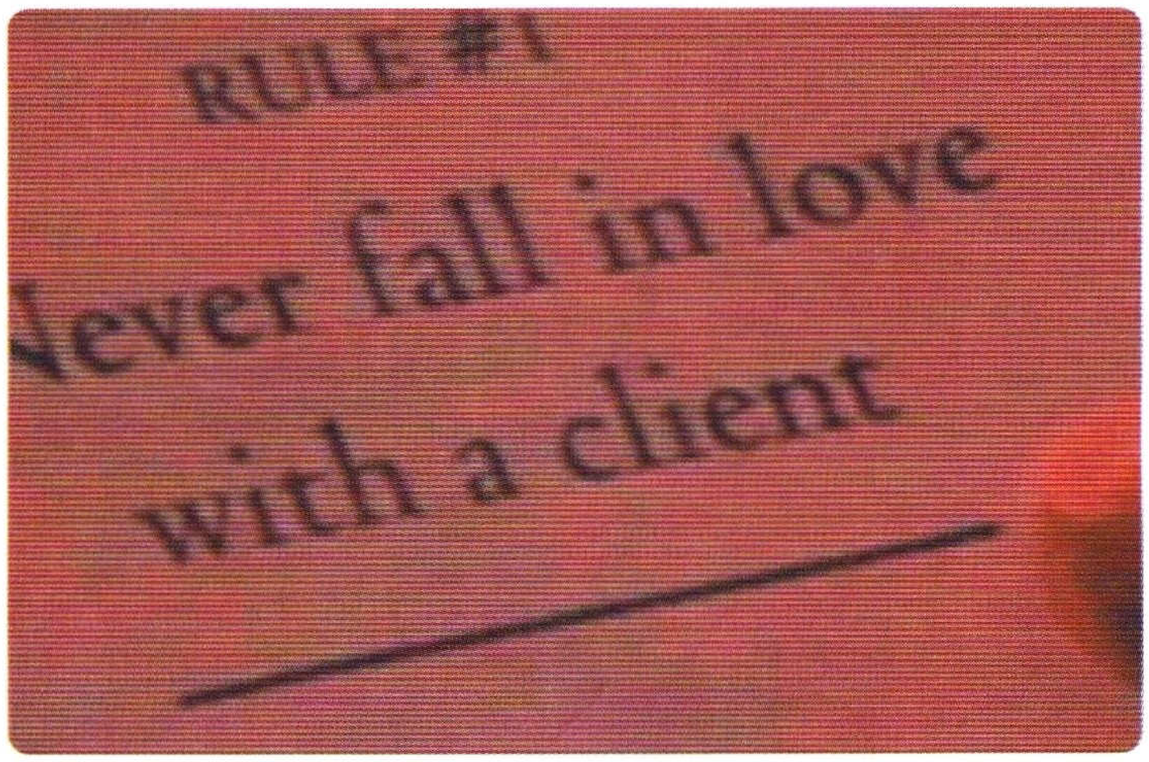
niziate l'avventura (come era ovvio) nel vostro ufficio: davanti a voi la solita scrivania, e intorno la consueta paccottiglia. Accendete il Videofono (Vid Phone), componente il numero dell'AID e chiedete informazioni su...indovinate? Su voi stessi, cioè su Tex Murphy! Terminate la connessione e attendete il fax con la risposta (che metodo veramente curioso di ottenere informazioni: non era meglio una reply dei tizi dell'AID? Misteri dei game designer della Access). Ad ogni buon conto, raccogliete il fax ed esaminatelo. Raccogliete poi il "Rule Book for P.I." che trovate sulla scrivania. Aprite il cassetto in basso a sinistra dello stesso mobile e mettetevi in tasca l'utilissimo topolino giocattolo che trovate all'interno. Mettete in funzione il meccanismo del moto perpetuo che trovate sul tavolino in angolo. Andate al ripostiglio (attraversando la stanza), entratevi e troverete una lettera: esaminatela. Raccogliete la rivista "Boyd's Life" e tornate nell'ufficio. Trovate

e raccogliete il nastro a metro dalla libreria, e dirigetevi nella stanza da letto. Osservate il gioco del Parcheesi (da noi conosciuto come "Non ti arrabbiare"), e assisterete al flashback del vostro primo incontro con Sylvia. Dopo il filmato, dirigetevi alla stazione di polizia a parlare con Eve Clements.

Eve Clements (Stazione di polizia)
Conversate amabilmente di quello che vi capita, fino ad arrivare alle fatidiche domande del caso: chiedetele tutto quello che potete spuntare dal vostro elenco, dopodiché recatevi a casa di Carl Linsky.

## Casa di Carl Linsky

Appena entrati incontrerete Sylvia nella casa del padre, e potete tranquillamente chiederle informazioni o pareri su tutto quello che avete scoperto fino a quel momento. Dopo le domande lei se ne andrà, per cui potete cominciare a curiosare qua e là. Raccogliete i pezzi del domino e il foglio di carta che stanno sul tavolino, esaminate i pezzi e arrangiateli secondo lo schema che viene suggerito: in pratica dovete disporre i pezzi in maniera tale che orizzontalmente, diagonalmente e verticalmente la somma dei pezzi dia 21 [Figura 1]. A questo punto recatevi in cucina: vicino al frigorifero troverete una valigetta da esaminare, mentre all'interno del congelatore delle banane andranno a riempire le vostre capienti tasche. Andate nella camera da letto, e su uno dei due comodini troverete una nota dedicata ad una certa Jane. Aprite il cassetto centrale dello scrittoio, raccogliete la lettera che stava all'interno e datele un'occhiata (leggetela, esaminatela, insomma quello).
Osservate la scacchiera del comodino di destra e aprite il cassetto di quello di sinistra: troverete un indirizzario. Esaminatelo e verrete a conoscenza del domicilio di una certa Dolores Lightbody. Se pensate che sia giusto farle una visita, a questo punto, pensate bene e recatevici.



## Casa di Delores Lightbody

Beccatevi il filmato della donnona che vi accoglie in casa tra mille lusinghe, parlate un po' fino a raggiungere la parte delle domande: chiedetele di tutto, che siete sicuri di non dimenticare nulla. Salutate la pinguina e tornate a casa del vecchio Linsky.

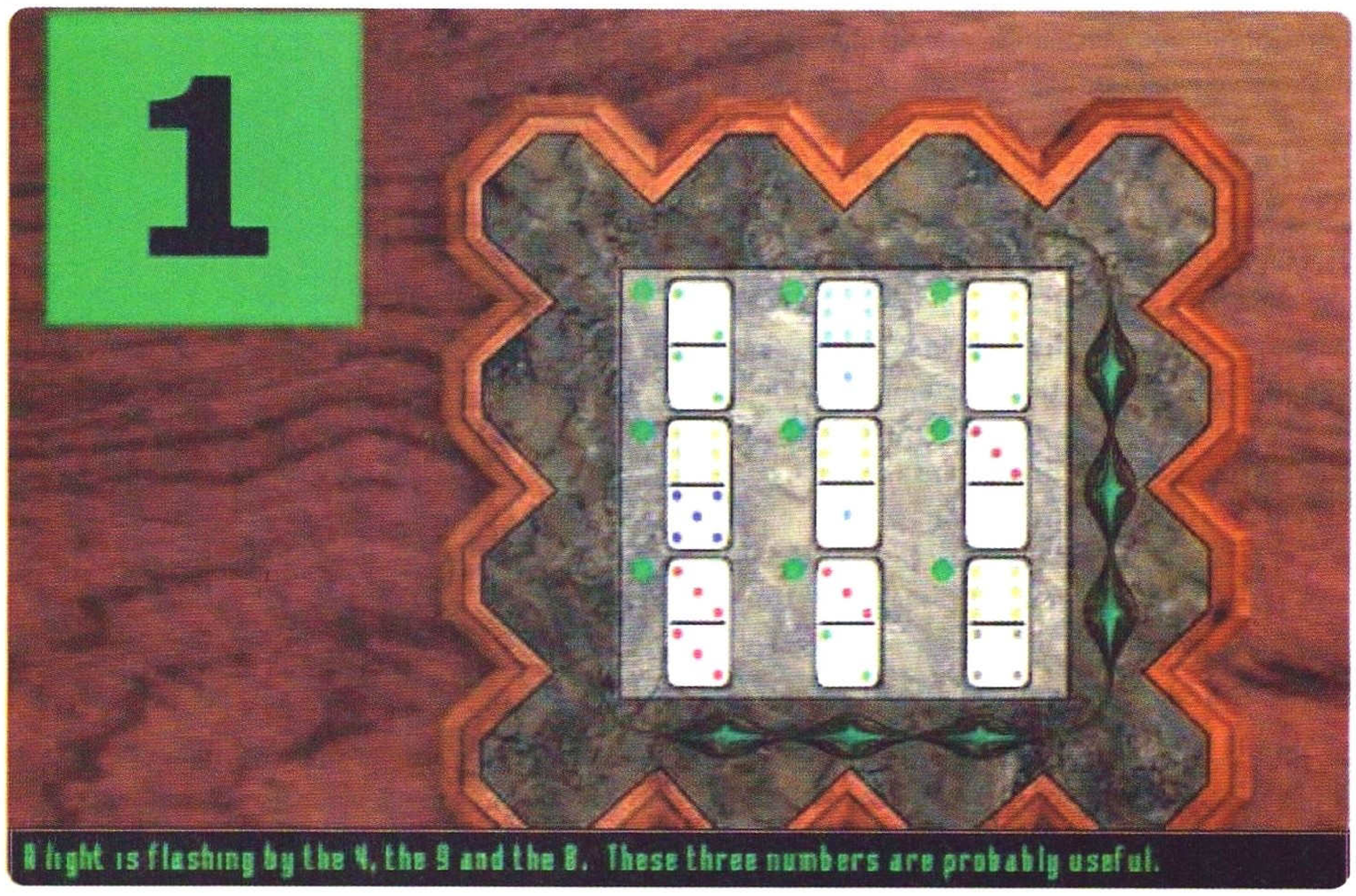
## Casa di Carl Linsky

Aspettate che Silvia se ne vada, dopodiché esaminate con cura la busta che contiene gli effetti personali del caro estinto, e ulteriormente osservate ogni singolo oggetto rinvenuto. Aprite la botola sul soffitto e salite la scale che conduce diritta all'attico.
Appena saliti aprite la porta posteriore della stanza, ed entrate nel ripostiglio. Apritene i cassetti, e troverete nel terzo di destra partendo dall'alto una lettera che esaminerete senza por tempo in mezzo. Aprite la cassettiera con il pannello mobile, e osservate il foglio che trovate: si tratta dell'estratto conto di Sylvia, sul quale riflettere. Accendete il registratore che trovate nell'angolo. Usate la piccola chiave che avete rinvenuto nella busta degli effetti personali del medico per aprire la credenza.
Raccogliete ed esaminate il contratto d'affitto di Linsky, che fa riferimento ad un vecchio magazzino. Indovinate quale sarà la vostra prossima meta?

## Magazzino di Carl Linsky

Appena giunti sul posto aprite il cassetto centrale del ripostiglio, e raccogliete il fax di S.F. che esaminerete con cura. Nel cassetto in basso si trovano delle note di un progetto, che dovete raccogliere e leggere. Osservate il computer, poi aprite il cassetto in alto del tavolo da disegno, e troverete al suo interno un articolo di giornale. Nel cassetto

al centro si trovano invece delle distinte di deposito. La lavagna al muro può essere spostata, e dietro vi troverete un post-it giallo recante scritta la nota "Hip S.O.B.". Sulla scrivania si trova una nota di Wanda Peck. Il cuscino della branda; spostatelo e raccogliete le pillole di sonnifero che ci trovate sotto. Aprite la scatola di cartone che si trova sul pavimento e raccoglietene il contenuto, ovverosia il kit di riparazione dei circuiti. Nell'armadietto del Pronto Soccorso troverete i pezzi di una security card, tranne uno. Salite sulla scaletta e spostate le scatole di cartone portando alla luce un calendario. Dietro di esso si trova una cassaforte. La combinazione è il risultato del puzzle del domino, 498. Una volta aperta, svuotatela del contenuto ed esaminate tutti gli oggetti rinvenuti. Montate il passcard reader (lettore magnetico) sul computer e tornatevene un ufficio.




## Ufficio di Tex

Il vostro faccia a faccia con Wanda Peck risulta solo una serie di battute a sfondo sessuale, al termine delle quali potrete interrogarla sulle prove, indizi e persone che avete conosciuto fino a quel momento. Fatto questo potete tornare a far visita alla pinguin...pardon, alla signorina Lightbody.

## Casa di Delores Lightbody

Chiedetele informazioni su "S.F." e quindi su Sonny Fletcher. Tornate in ufficio.

## Ufficio di Tex

Accendete il videofono, e componete il numero dell'AID. Sapete già di chi chiedere informazioni, vero? Esatto, chiedete di Sonny Fletcher. Riagganciate ed attendete per pochi secondi l'arrivo del fax: leggetelo e recatevi poi alla stazione di polizia.

## Eve Clements

Non appena entrati rispondete al Vid-Phone che suona e ascoltate il messaggio di Silvia.

## North Hill Clinic

Appena arrivati alla North Hill Clinic vi troverete a parlare con un certo Arnold Sternwood, e dopo i soliti preliminari di conversazione assolutamente inutili chiedetegli di tutto quello che potete. Verrete a conoscenza dell'esistenza della C.A.P.R.I.C.O.R.N., nei cui uffici vi recherete immantinenti.

Chiacchierate del più e del meno anche con lei, poi domandatele di Sonny, della sua registrazione e di tutto quello che vi viene in mente. Alla fine avrete in mano l'indirizzo di Sonny e una nuova locazione da visitare.

## C.A.P.R.I.C.O.R.N.

## Appartamento di Sonny Fletcher

Conoscerete il personaggio a mio avviso migliore di tutto il gioco, sia a livello recitativo che di costruzione. Parlate con lui ed ascol-

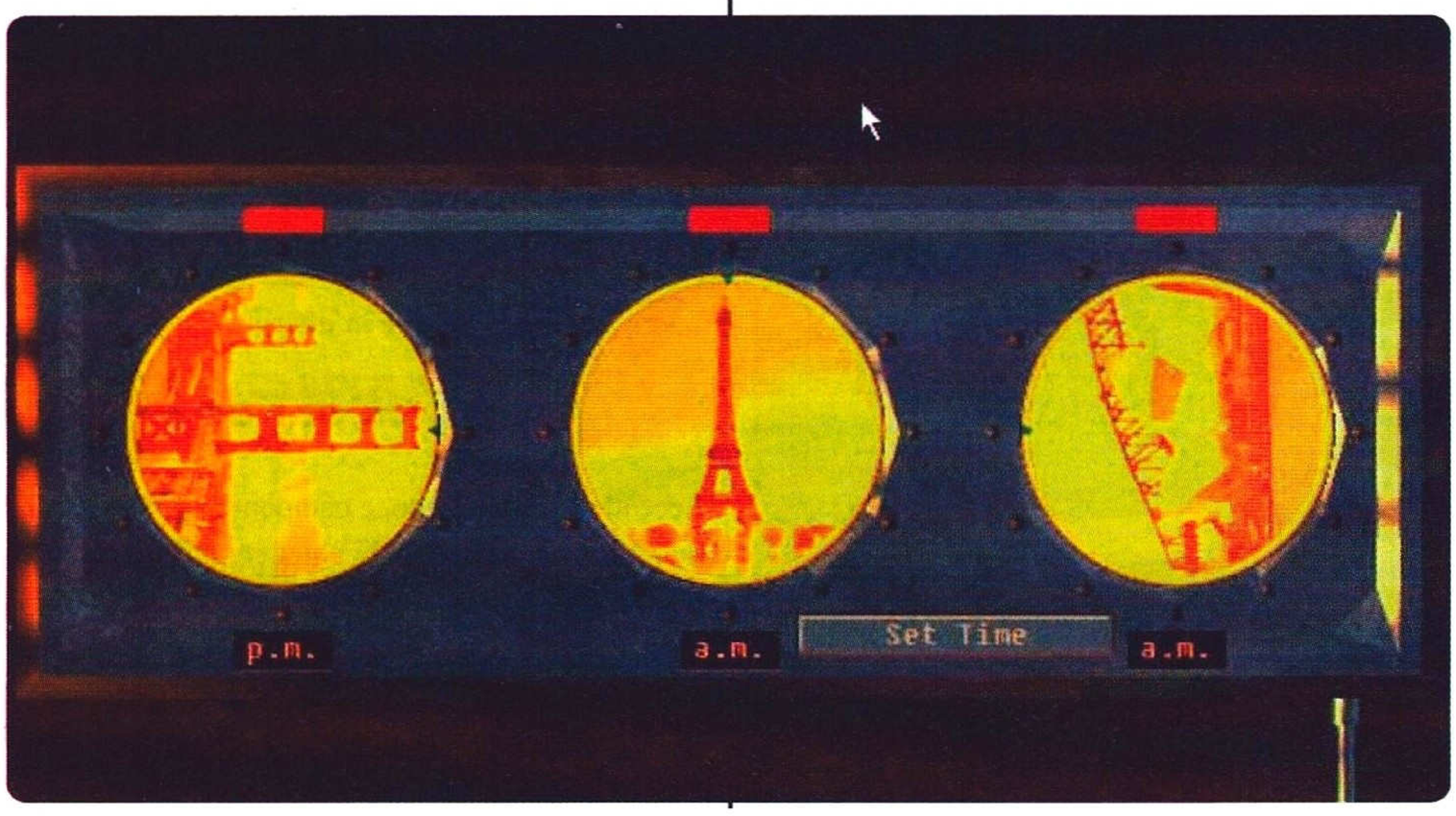
tatene il racconto, dopodiché andate al magazzino del vecchio e defunto Carl Linsky.

## Magazzino di Carl Linsky

Esaminate con attenzione il pezzo degli scacchi che vi ha dato Sonny, e dentro vi troverete il pezzo mancante della passcard. Combinatelo con quelli che avete recuperato prima e componetela (un puzzle di assemblaggio veramente semplice). Usatela ora sul lettore di passcard che avete montato in occasione della vostra ultima visita, e inserite la password necessaria. Si tratta del nome del pezzo di scacchi che avete per le mani, ovverosia BISHOP (alfiere). Leggete la nota e recatevi all'ufficio di Fresno.

## Ufficio di Fresno

Raccogliete la bolletta della luce che trovate vicino alla porta ed esaminatela. Muovete le scatole di libri e rivelerete una cassaforte, che dovrete aprire. Esaminatela: cercate l'agenda e la troverete su uno scatolone. Osservate l'agenda e poi la




mappa geografica sul muro. Esaminate i piatti commemorativi sul muro: avete capito come vanno mossi? No? In effetti è abbastanza complicato, per cui potete fare così che è più veloce:

Ora di San Francisco: 6 p.m.: ora di Parigi: 3 a.m.; ora di Sidney: 12 p.m.
Ora di Parigi: 2 p.m.; ora di San Francisco: 5 a.m.; ora di Sidney: 11 p.m.
Ora di Sidney: 9 a.m.; ora di San Francisco: 3 p.m.; ora di Parigi: 12 a.m.

Raccogliete la foto che trovate all'interno della cassaforte, esaminatela e dirigetevi alla C.A.P.R.I.C.O.R.N.

## C.A.P.R.I.C.O.R.N.

Chiacchierate ancora con Wanda, poi chiedetele

della foto di Carl, al che lei la tratterrà per farla esaminare. Domandatele anche di John Klaus, dopodiché ritornate all'appartamento di Sonny.

## Appartamento di Sonny

Lo troverete deserto, a parte una lettera. Tornate in ufficio e avrete terminato il primo giorno.

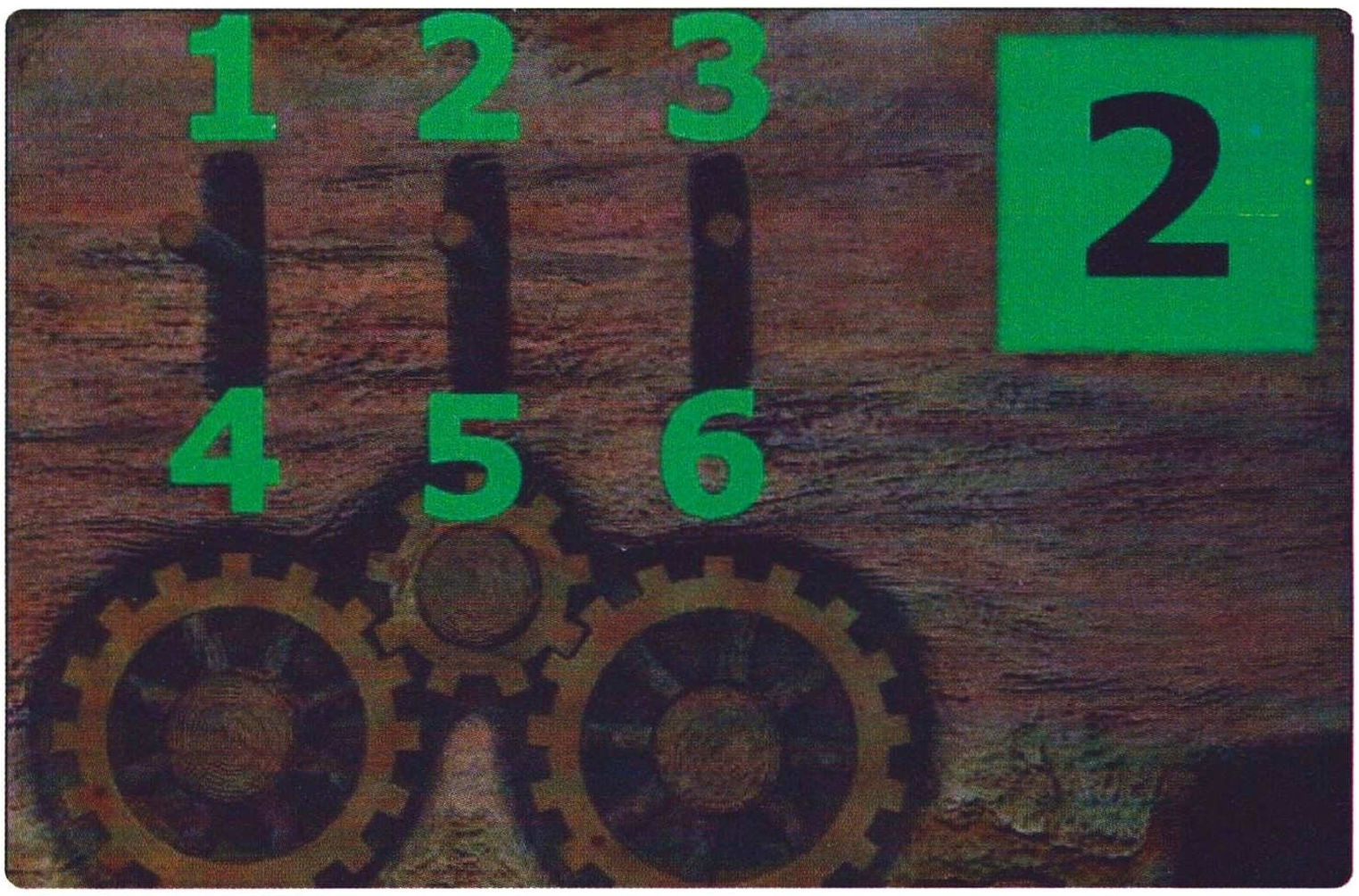
# 2° GIORNO

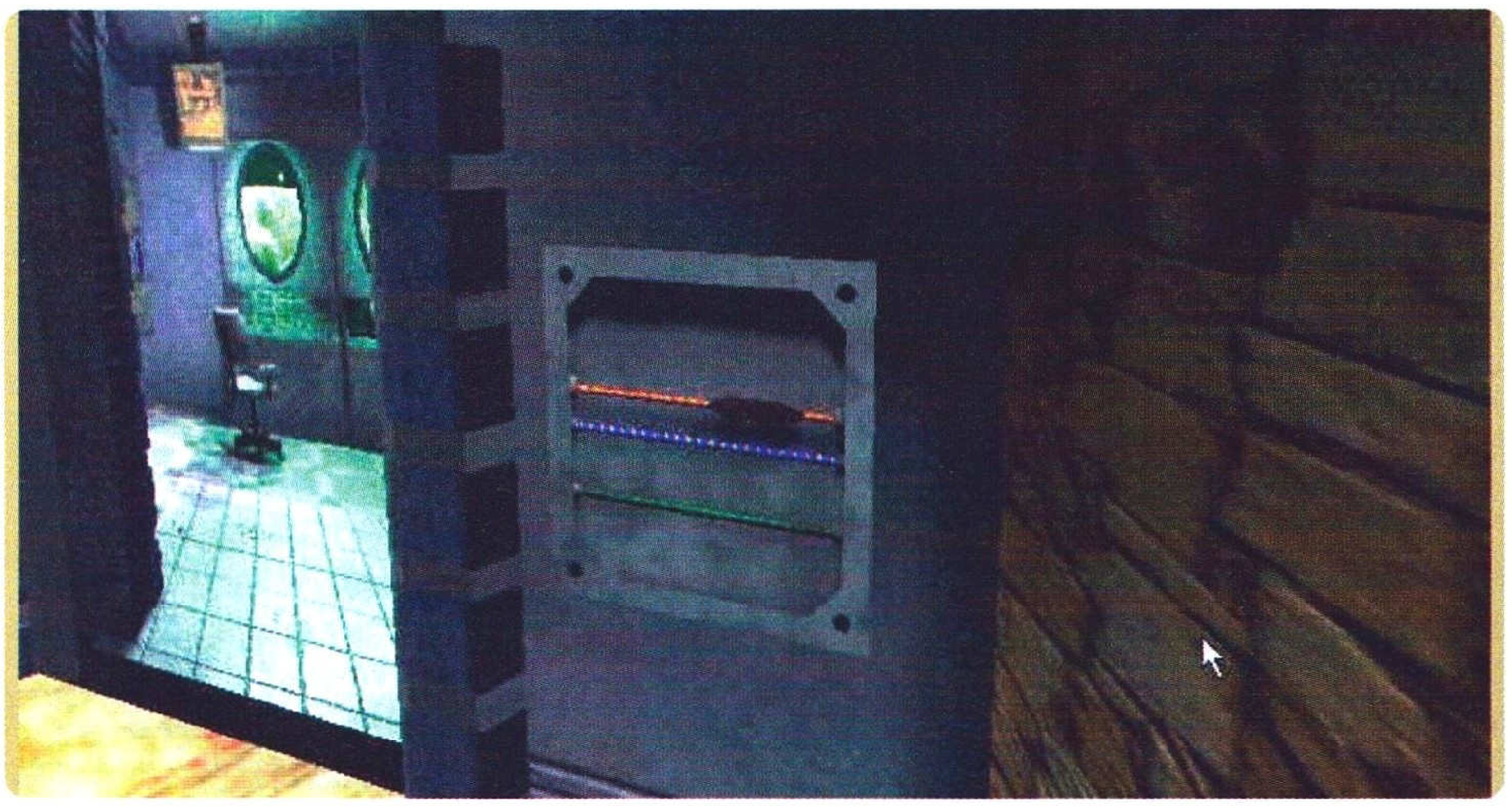
## Ufficio di Tex

Esaminate la lettera di Sonny. Dopo averla letta dirigetevi alle rovine di Anazasi.

## Rovine di Anazasi

Camminate diritto di fronte a voi, e arriverete a degli ingranaggi nel muro. Prima di cominciare a smanettare, salvate adeguatamente, onde non incasinarvi se doveste sbagliare. Il puzzle consiste nel far coincidere le tacche rosse sul muro con quelle sugli ingranaggi: tenendo come riferimento la foto [Figura 2] muovete le leve nelle seguenti posizioni: 2, 6, 1, 6, 1. Una volta aperto il pertugio a lato delle rotelle, raccogliete il primo degli 8 mattoni che vi servono. Andate verso il pozzo, vicino al punto di partenza, guardate giù e vedrete un secchio (che contiene, guarda caso, un mattone). Tornate indietro, salite le scale a sinistra, aprite la porta e raccogliete il mattone vicino ai vasi. Uscite, ridiscendete le scale e camminate diritto dinanzi a voi; aprite la porta che vi trovate davanti e, una volta dentro, girate a sinistra. Lì raccogliete dei lunghi pali di bambù, insieme ad una cassetta di legno o scatola che si trova nelle immediate vicinanze. Infilatevi nella stanzetta e raccogliete un altro mattone. Vicino al cartello "Proprietà Privata" c'è un altro mattone. Andate verso l'albero, impossessatevi della guida turistica del luogo ed esaminatela. Vicino alle scale c'è un mattone: con un solo fluido gesto mettetevelo in tasca e salite gli scalini. Procedete verso destra, ed arriverete in una specie di santuario in cui trovate dei pali più corti, e una corda penzolante dal soffitto. Raccogliete tutto senza indugio, poi osservate il serpente che fa la guardia al mattone. Che fare? Semplice: tornate fuori, scendete le scale e prendete la porta da cui non siete entrati prima: girate a destra, raccogliete il tubo per terra e proseguite lungo il corridoio fino ad incontrare un vaso: mettetevelo in tasca e sotto troverete un altro mattone. Proseguite in quella direzione ed incontrerete una liana attorcigliata su di un bastone. Recuperatela, combinatela col bastone e con la scatola di legno, ed infine con il topolino di gomma che prendeste dal vostro ufficio.
Cominciate a capire? Bravi! Avete ottenuto una trappola degna di Wile E. Coyote! Proseguite il vostro cammino nel corridoio, incontrerete una incisione nel muro che dovrete esaminare: stranamente simile a quella osservata nella guida turistica (è il puzzle con i mattoni, e vi spiega come farlo: si tratta del gioco delle regine: se non sapete cos'è vergognatevi e guardate la soluzione). Ritornate dal serpente, usate la trappola su di lui e impossessatevi del mattone. Rimane quello nel pozzo, non è vero? Ve ne eravate scordati? Tornate al pozzo, combinate il tubo con la fune ed estraete il mattone dal fondo. Ritornate all'incisione sul





muro e combinate opportunamente gli otto pezzi di pietra [Figura 3]. Dopo questo banale enigma (!) entrate nel portone che si è appena aperto e inoltratevi lungo i...

## Corridoi di Anazasi

Andate sempre diritto fino ad una stanza all'aperto: lì troverete delle stringhe di cuoio sul pavimento. Combinate paletti lunghi e corti, usate poi i laccetti ed otterrete una rudimentale quanto (si spera) robusta scaletta. Esaminatela, poi avviatevi dall'altra parte della stanza, fino al baratro. Usate la scaletta sul precipizio e osserverete un filmato in cui l'agile e sportivo detective tenta di arrivare (con successo) dall'altra parte. Una volta di là, raccogliete gli occhiali da sole sul pavimento, esaminateli e ne otterrete nastro isolante (che teneva insieme le bacchette: sono occhiali da nerd!). per terra troverete anche un orologio guasto che, se esaminato, rivelerà la molla del meccanismo. Alle vostre spalle sta pure un nichelino che ogni mortaccione che si rispetti non può non far suo. Usate poi la monetina sul pannello vicino alla porta di metallo per toglierlo: unite i cavi rotti prima con la molla dell'orologio, poi con lo scotch. A questo punto la porta si aprirà e potrete entrare nel laboratorio.

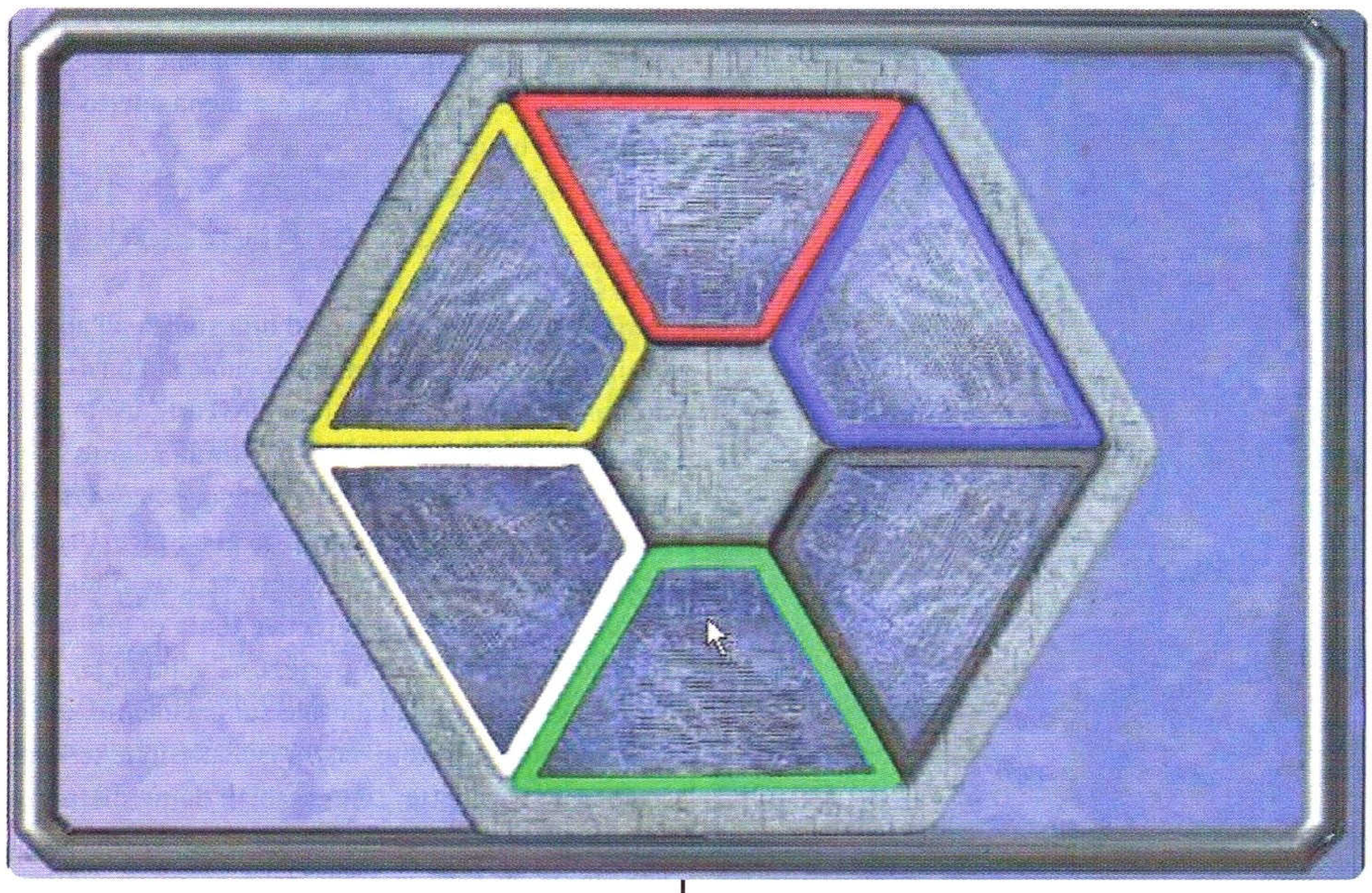
## Laboratorio di Bottworth Clark

Raccogliete il pezzo di carta che sta sul monitor di fronte a voi, strappate il detector di fumo dal muro ed esaminatelo. Usate l'interruttore apposito per mettere in funzione le apparecchiature. Raccogliete il Video Disk Player sotto la brandina, usate il dischetto recuperato nel congegno antifumo ed assisterete alla registrazione dell'omicidio di Mr. Clark ad opera di uno sconosciuto. Notate anche che un allarme suona, che Clark esce dalla visuale di ripresa per pochi secondi, e una sequenza di suoni importante. Raccogliete il portacenere sul tavolo e dategli un'occhiata. Prendete dall'armadietto il passcard reader e montatelo sul PC; per ottenere la passcard è necessario inserire nella corretta sequenza i suoni uditi prima [rosso, giallo, blu, bianco, rosso, giallo e verde]. Recuperata la carta leggete la password che stava sul foglietto recuperato prima [CHECKMATE]. Tornatevene alla C.A.P.R.I.C.O.R.N. dove avevate lasciato in custodia la foto di Linsky.

## C.A.P.R.I.C.O.R.N

Chiedete a Wanda della foto suddetta, della lettera, di Poisoned Pawn, Jorge Valdez, e di STG. Fatto questo ritornate carichi di gloria in ufficio.

## Ufficio di Tex



Accendete il videofono, chiamate l'AID e informatevi su questa fantomatica sigla STG. Leggete il fax di risposta e dirigetevi lesti alla C.A.P.R.I.C.O.R.N.

## C.A.P.R.I.C.O.R.N.

Interrogate Wanda (dopo le solite chiacchiere fumose da caffè) sulla Gideon Enterprise, di J. Saint Gideon in persona e di Frank Shimming. Tornate in ufficio.

## Ufficio di Tex.

Appena arrivati riceverete un fax da un non meglio identificato "amico": leggetelo con attenzione. Accendete il videofono e chiamate Schimming. Il cammino della conversazione è: B, A, A, C, A; nel caso riagganci, richiamatelo pure ad oltranza. chiedetegli di J. Saint Gideon, della Gideon Enterprises, della STG, e della C.A.P.R.I.C.O.R.N., nonché degli scacchi. Salutatelo e portatevi, finalmente, a casa del misterioso signor Gideon.

## Casa di J. Saint Gideon

Un lungo filmato vi introduce il personaggio, portandovi a conoscenza della sua trite storia. Alla fine chiedetegli di Jorge Valdez, e nulla più. Se proprio volete, potete provare a convincerlo a farvi prestare una videocassetta dei primi episodi di Starsky e Hutch, ma io non ci sono riuscito. Dopo questa conversazione andate al negozio di scacchi Rank and File.

## Negozio di scacchi Rank and File

Chiacchierate col simpatico mutante che gestisce il negozietto e informatevi di quello che sa circa la lettera di Wanda. Al termine della conversazione tornatevene in ufficio.

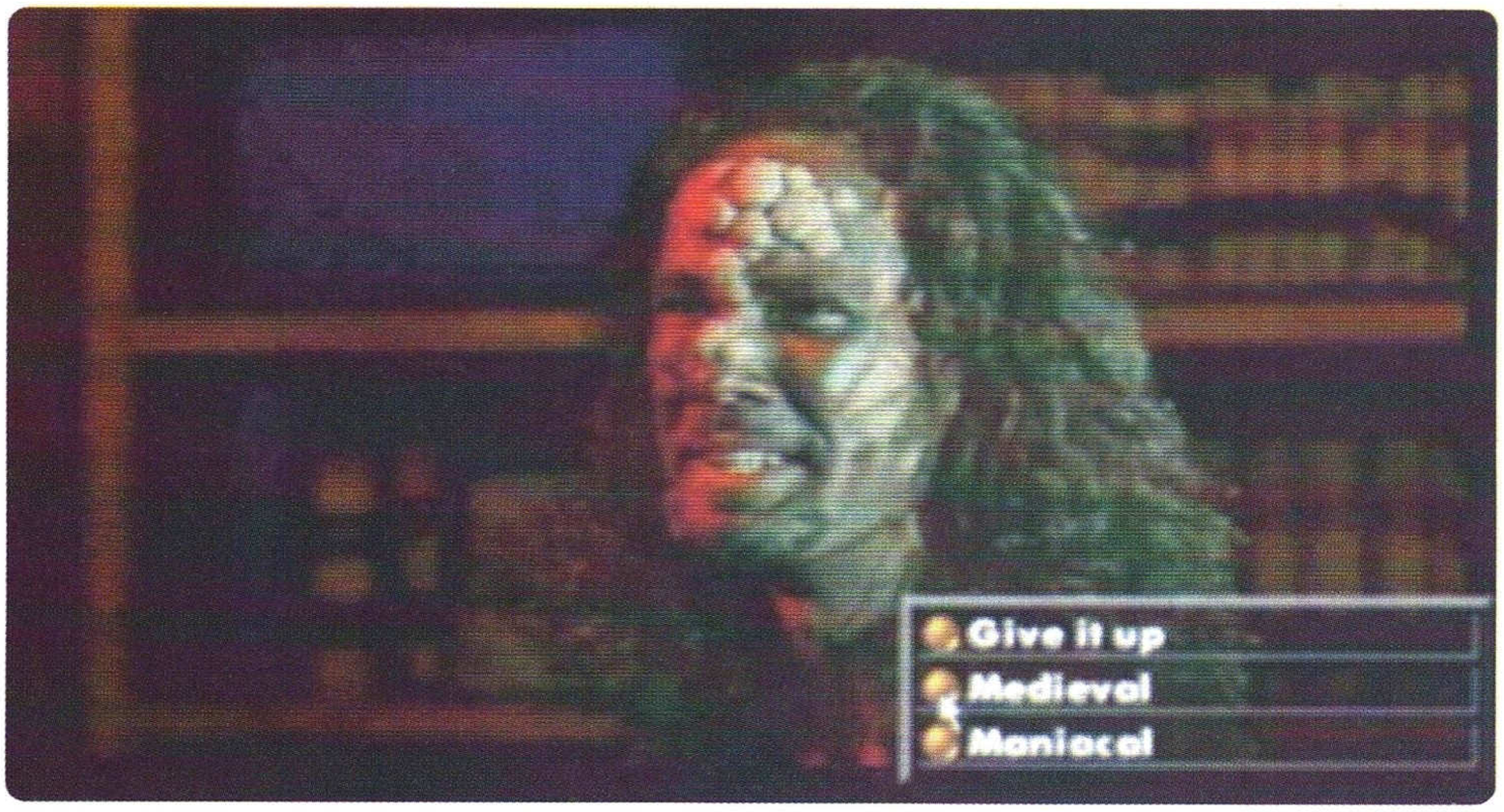
## Ufficio di Tex

Rispondete al telefono, e vi ritroverete al laboratorio di Val Davis.

# 3° GIORNO

## Laboratorio di Val Davis

Andate verso il suo computer, e troverete lì vicino un post-it: esaminatelo. Osservate il gorilla Koro e il suo giocattolo. Prendete l'asta vicina alla camera delle radiazioni, combinate il sonnifero con le banane e datele allo scimmione che, nella più banale tradizione animalista del mondo ci si avventerà sopra senza sospetti. Prendete la scatola ed esaminate la passcard che trovate all'interno. Aprite la camera delle radiazioni, salvate la partita ed entrate. Appena dentro la porta si chiuderà alle vostre spalle. A destra c'è un pannello. Usate il



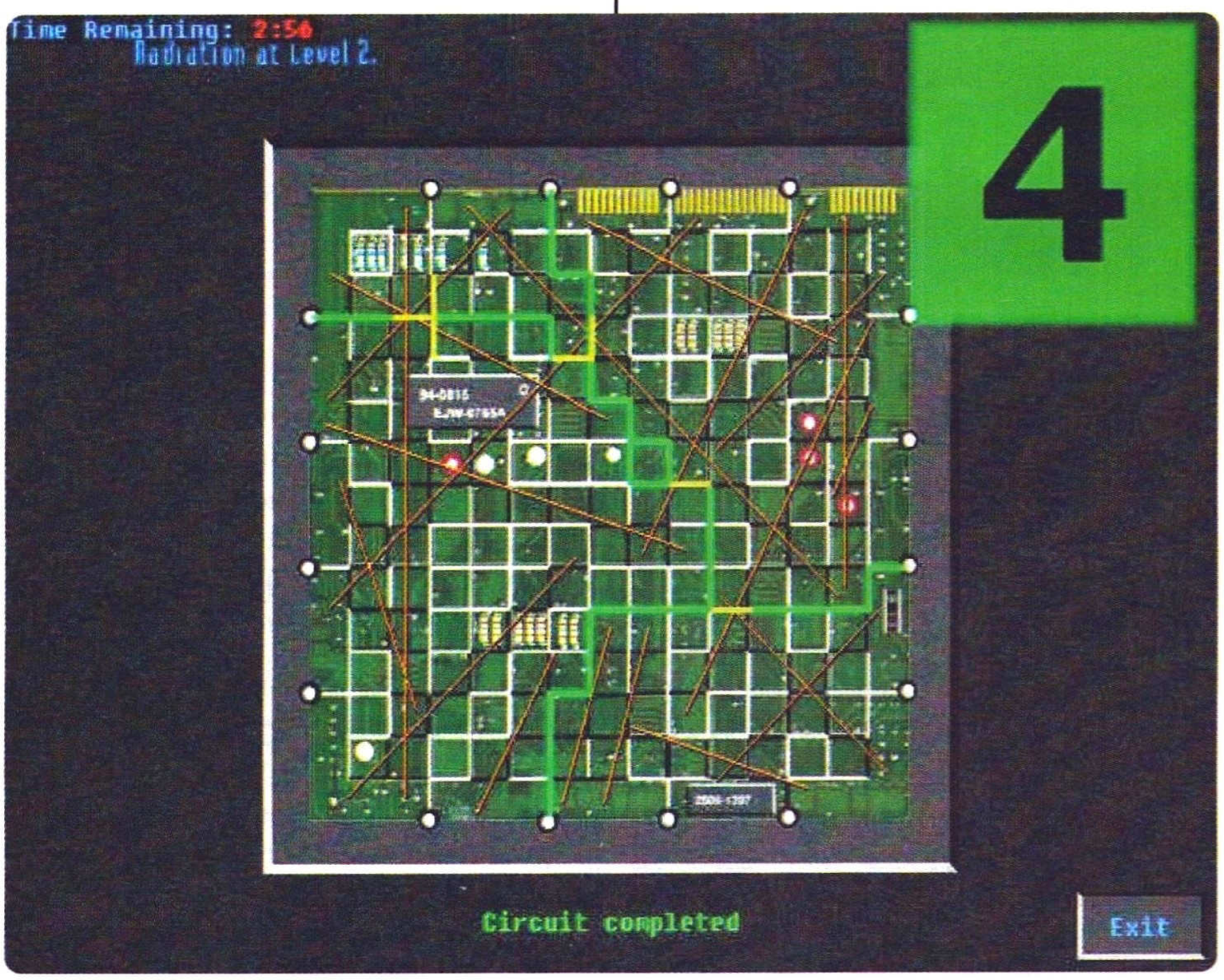
Circuit Kit che avete in tasca da tempo immemorabile e riparate i contatti [Figura 4]. Dopo aver neutralizzato il pericolo raccogliete il passcard reader vicino alla sedia ed usatelo sul computer nel laboratorio. Inserite la passcard e digitate la password segnata sul post-it giallo [QUEEN]. Tornatevene in ufficio.

## Ufficio di Tex

Raccogliete il telegramma che sta sotto la porta e leggetelo. Correte da Sonny.

## Appartamento di Sonny

Se fate caso alle pareti, vi troverete appeso il poster di Mean Streets, il primo gioco in cui era protagonista Tex. Il congedo da Sonny è uno dei momenti più alti mai visti in una qualsiasi produzione videoludica: abbandonatelo e volate al Big Surf Lodge.




## Big Surf Lodge

Qui è meglio che salviate, perché un errore significa una pallottola nel cranio. Alla vostra destra, attraverso la finestra, potete vedere una chiave sul mobile della cucina. Unite magnete e metro, ed adoperateli sulla chiave per impossessarvene. Mettetevi di fronte alla porta ed apritela con la chiave. Osservate la valigia sul letto, che è bloccata da un paio di manette. Chiudete la porta a vetri da cui siete entrati o verrete scoperti. Raccogliete il portafogli dal tavolino, esaminatelo e trattenete il contenuto che esaminerete con calma più tardi. Rimettetelo al suo posto ed entrate in cucina. Guardate nel cassetto in alto a destra, vicino al lavandino, e prendete la bottiglia di tranquillanti. Richiudete il cassetto. Giratevi e vedrete un divano: spostatene il cuscino, e raccogliete il pezzo di carta che ci sta sotto, poi rimettete tutto com'era prima. Tornate in camera da letto, aprite l'armadio vicino alla porta da cui siete entrati, infilatevici dentro e richiudete le ante dietro di voi. Prendete gli abiti appesi, esaminateli e riappendeteli. A questo punto suonerà il telefono e Jim verrà a rispondere: restatevene lì dentro fintanto che il palestrato non andrà in cucina. Uscite dall'armadio, chiudete le ante, aprite la porta del bagno ed entratevi. Spostate le tende della vasca ed entrateci. Raccogliete gli abiti di Big Jim Slade, frugateli e rimetteteli al loro posto. A questo punto il tizio ritornerà in bagno onde per cui, per non farvi sgamare, chiudete le tende della vasca restandoci dentro e accucciatevi. Una volta che se ne sarà andato uscite dal bagno, con la chiavetta aprite le manette che bloccano la valigia e rubatela. Aprite le porte a vetro e levatevi di torno rapidamente: prossima meta il vostro ufficio.

## Ufficio di Tex

Ora potete esaminare con calma tutto quello che avete trovato a casa di Jim. Il codice per aprire la valigetta è lo stesso numero vincente della lotteria, il cui biglietto stava nel portafogli. Nella valigia troverete delle citazioni bibliche [per i non cultisti papali dico che

le parole cui si riferisce sono: Post, Office, Box, Number, 969]. Esaminate allora la nota decodificata: combinate Griglia e Carta [Figura 5]. Dopo questa lunga operazione dirigetevi al Mill Valley Post Office. Finirete al quartier generale del partito Law And Order.

## Atrio del partito Law And Order

Fate un po' di allegra conversazione con la guardia, fintanto che non se ne va e vi lascia lavorare in pace. Versate allora il contenuto della bottiglia di sonnifero nel caffè, e nascondetevi in bagno.

## Bagno del Law and Order

Esaminate il messaggio in codice recuperato prima al Mill Valley Post Office, aprite l'armadietto numero 11: qui dentro troverete il credo del partito. Combinatelo con il messaggio ed otterrete la seguente frase: MR SLADE PRIORITY TARGET ROBERT KNOTT HIS OFFICE PASSCARD PIRANHA (che tradotto significa "il bersaglio prioritario di Mr. Slade è Robert Knott, il codice del cui ufficio è PIRANHA"). Esaminate il messaggio così ottenuto e tornate nell'atrio.

## Atrio Law and Order

Il guardiano abboccherà alla trappola del caffè e si addormenterà come un pivello. Trafugate le chiavi dalle sue tasche ed usatele per aprire la porta dell'ufficio di Robert Knott.

## Ufficio di Robert Knott

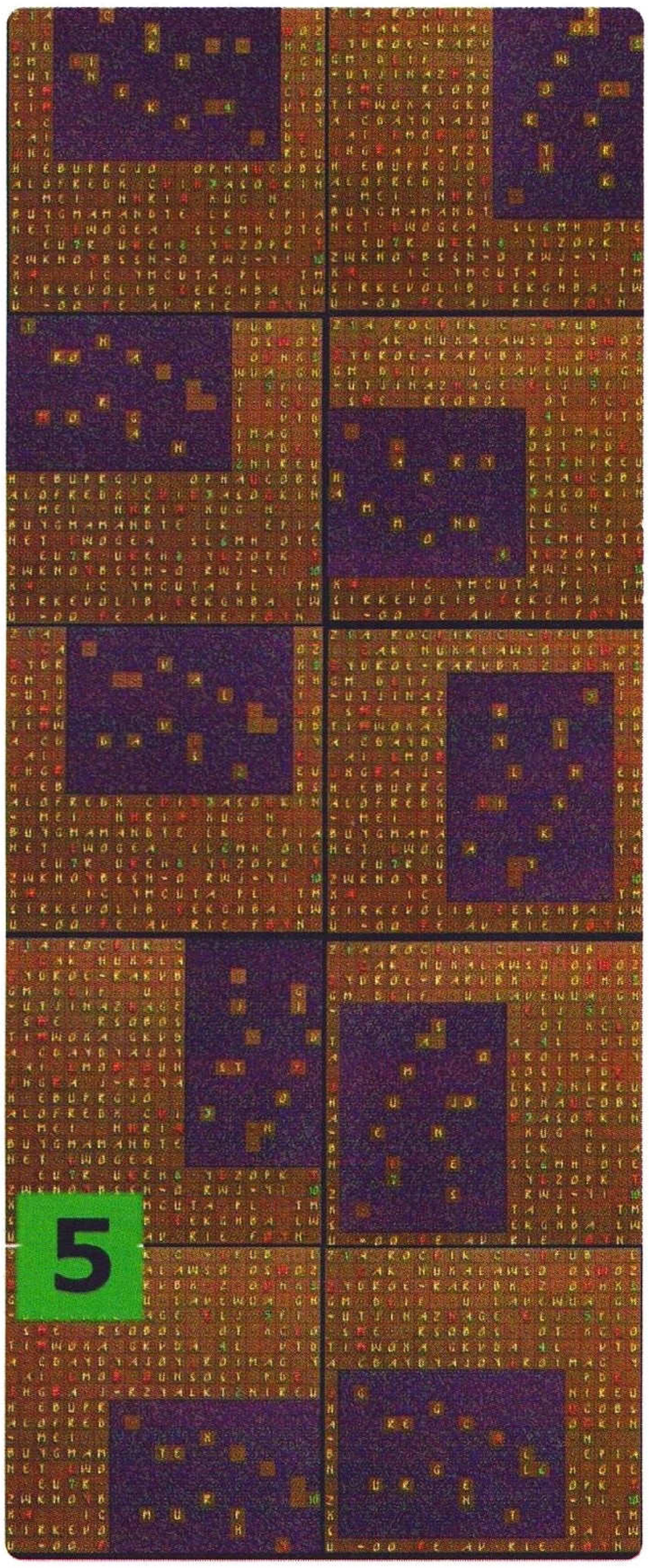
Non appena entrati l'allarme suonerà, ma è possibile spegnerlo inserendo la password PIRANHA. Sulla scrivania sta un pezzo di carta che dovete raccogliere e leggere. Aprite il cassetto di sinistra sotto la scrivania e prendete il fascicolo che ci sta dentro, ed esaminatelo. Tenendovi di fronte alla porta di ingresso, spostate la sedia di sinistra e recuperate la chiave che ci stava sotto. Esaminatela, e vi accorgerete che reca la dicitura 17. Spostate il quadro della lucertola e vedrete una cassaforte chiusa. Tornate in bagno.

## Bagno del Law and Order

Usate la chiave per aprire l'armadietto 17 (ovviamente), ed estraete la Rolodex Card: esaminatela. Potete tornare, a questo punto, nell'ufficio di Knott.

## Ufficio di Robert Knott

Accendete il videofono e componete il 69835374663 (gli stessi tasti di MY TELEPHONE sulla tastiera americana). Successivamente digitate 6736737263 (corrispondente ai tasti OPEN SESAME). Spegnete il videofono, e dedicatevi ora alla cassaforte. Il suo codice di apertura è lo stesso, ovverosia 6736737263; al suo interno troverete un CD. Esaminatelo e tornate nell'atrio.




## Atrio del Law and Order

Non provate neppure ad uscire, in quanto i meccanismi di sicurezza impediscono di farlo. Vi aiuterò dicendovi che fuori dall'ufficio di Knott sta un tavolino, su cui si trova il suo badge. Con quello aprite le porte del palazzo, e recatevi all'indirizzo misterioso. Vi troverete alla C.A.P.R.I.C.O.R.N.

## C.A.P.R.I.C.O.R.N.

Dopo un lungo filmato le vostre scarpe calpesteranno il parquet dello chalet di Knott.

## Chalet di Knott

Date un'occhiata in giro e troverete alla vostra destra una scatola metallica nell'acquario. Rovate pure a recuperarla, se vi pare, ma non caverete alcun ragno dal famoso buco. Spostate invece il quadro sopra l'acquario e recupererete un chiodo ritorto. Andate in cucina ed osservate il rubinetto di metallo sul lavandino. Aprite l'armadietto che ci sta sotto e prendete la piccola torcia. Aprite le ante in basso a destra e prendete la pinza che userete per svitare il rubinetto dal lavandino. Combinatelo col chiodo ed otterrete una curiosa canna da pesca. Usatela per recuperare la scatola nell'acquario, vi va? Aprite la scatoletta e ci troverete un ID badge. A questo punto portetevi in camera da letto, e sotto il giaciglio del politico troverete nientepopodimeno che una allegra bam-

vostro ufficio.

bola gonfiabile. Esaminatela (da bravi...) e dirigetevi verso l'uscita, prnti a tornare in ufficio.
Peccato che il padrone di casa rincasi in quel preciso istante (il caso a volte...la bambola esclamerà "Cielo! Mio marito!"). Rispondete meglio che potete alle sue domande, tanto entro un paio di minuti qualcuno gli sparerà. Attenzione perché adesso nel mirino dei misteriosi assalitori ci siete voi...Salvare il gioco è basilare anche qui, per le ovvie ragioni che potete immaginare.
Per evitare i proiettili accucciatevi e rimanete sempre così. Prendete la chiave dal corpo di Knott e rifugiatevi in camera da letto. Usate la chiave per aprire il guardaroba e impossessarvi dei vestiti. Usateli per vestire la bambola. Abbassate l'interruttore vicino alla porta di ingresso, e si aprirà il lucernario. Aprite l'anta più a destra del ripostiglio in cucina e prendete la corda che vi penzola. Legatela al tronco che trovate nei pressi del caminetto. Usate la bambola sulla finestra, e distrarrete i vostri assalitori il tempo necessario ad organizzare la vostra rocambolesca fuga. Lanciate l'arpione di emergenza costruito (tronchetto più corda) nel lucernario aperto e levatevi di torno, la puzza di gas si fa insopportabile...rilassatevi nel

# 4° GIORNO

## Ufficio di Tex

Accendete il videofono e rispondete alla chiamata. Recatevi da Eve Clementes la poliziotta, che ha qualcosa da dirvi.

## Eve Clements

Solite chiacchiere inutili, dopodiché chiedetele di Greg Call e dei risultati dell'autopsia dello scienziato. Fatto questo dirigetevi all'ufficio di Fresno.

## Ufficio di Fresno

Raccogliete lo scatolone da terra, mettete insieme il pezzo di plastica con l'alfabeto Braille (recuperato dalla confezione) ed esaminate il risultato. Tornate a trovare il vecchio Hutch, pardon, J. Saint Gideon.

## Casa di J. Saint Gideon

Chiedetegli di parlarvi di Nexus, di mosse di scacchi, di Samuel Jones e di Greg Call. A questo punto dirigetevi alla Nexus, di cui conoscete ormai l'indirizzo.

## Laboratorio di Greg Call

Osservate per benino il macchinario IRS, e cercate di accenderlo: sforzo come sempre vano. A sinistra, sulla lavagnetta, ci stanno appese delle note. Prendetele insieme alla passcard, esaminatele e tenetevi a mente il numero 216. Proseguite a sinistra, fino alle luci al neon da parete: rimuovete il coperchio di plastica del lampadario e raccogliete la seconda passcard. Tornate all'ingresso del laboratorio e prendete il lettore di passcard dal bancone. Usate la passcard di Gideon nel lettore vicino all'autoclave. Fato questo potete prendere la soluzione salina dallo scompartimento sterile numero 216 (per pulirvi le lenti a contatto che avete perso nell'atrio del Law And Order?). Andate al tavolo con il microscopio e raccogliete la siringa: combinatela con la salina ed esaminatela. A questo punto potete tornare al macchinario IRS e accenderlo [Figura 6]. Una volta estratto il corpo estraneo dedicatevi al PC di Greg: inserite la passcard D e la relativa password [GAMBIT]. Dopo aver visto il suo allucinante messaggio riceverete la visita del famoso "amico", che vi lascerà una busta. Esaminatela e fate lo stesso con quello che conteneva. Finirete nell'atrio del Law and Order, da cui dovrete raggiungere i gabinetti (non è che sarete incontinenti?).

## Bagno del Law and Order

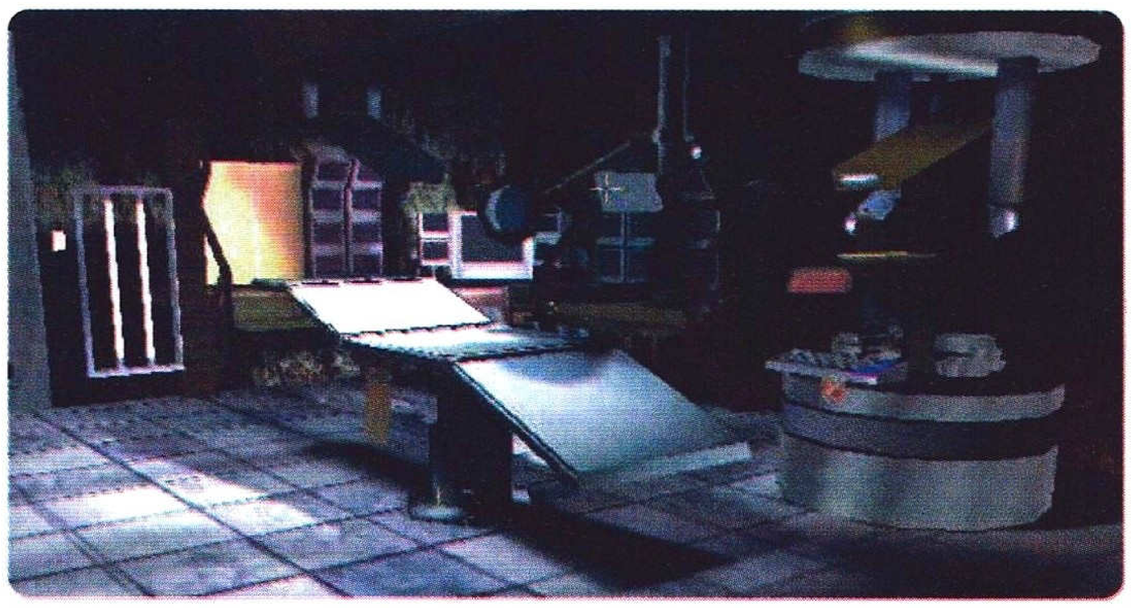
Raccogliete il volantino dall'armadietto numero 5, e a passi ben distesi tornate nell'atrio.

## Atrio del Law and Order

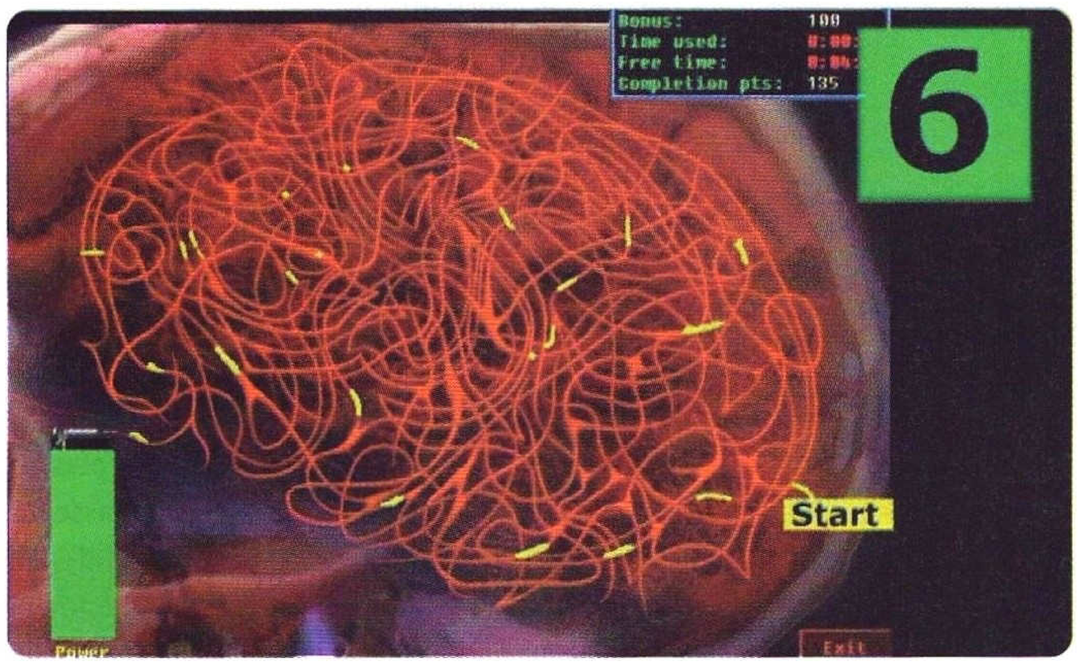
Osservate il display di sicurezza che tiene chiusa la porta della reception hall, poi entrateci (non nel display, nella reception!).

## Reception Hall

Troverete un cavalletto musicale, quello che si usa per appoggiarci sopra la partitura: esaminatelo per allungarlo al massimo, combinatelo col volantino e poi usate il tutto sulla telecamera che sorveglia la stanza. Una spassosa sequenza vi fa



vedere che siete al sicuro dalla guardia. Potete ora spostare il tendone in fondo alla stanza, rivelando una porta. Raccogliete i bastoncini cinesi sul mobile ed usateli sul lettore vicino alla porta. dopo questa operazione potete inserire l'ID badge ed entrare nel laboratorio di John Klaus.




## Laboratorio di John Klaus

Sul pavimento ci sta un pezzo di carta: raccoglietelo e mettetelo in tasca a far compagnia ai mille pezzetti di celluloide che avete raccolto finora. Esaminatelo, e tenete a mente il numero 107. Sulla scrivania c'è anche una foto ed un memo. Osservate il manifesto ed accendete il registratore. Aprite il raccoglitore centrale che sta vicino al registratore e prendete il disegno del gatto. Esaminatelo e ne ricaverete una passcard [Figura 7]. Raccogliete il pezzo di carta sotto la tazzina del caffè e leggetelo. Potete ora tornare nella reception.

## Reception Hall

Accendete il videofono e componete il 107, quindi tornate nell'atrio.

## Atrio del Law and Order

Con la consueta passcard uscite e tornate in ufficio.

## Ufficio di Tex

Il videofono segnala che ci sono dei messaggi: uno di questi vi costringerà ad andare al negozio di scacchi Rank and File.

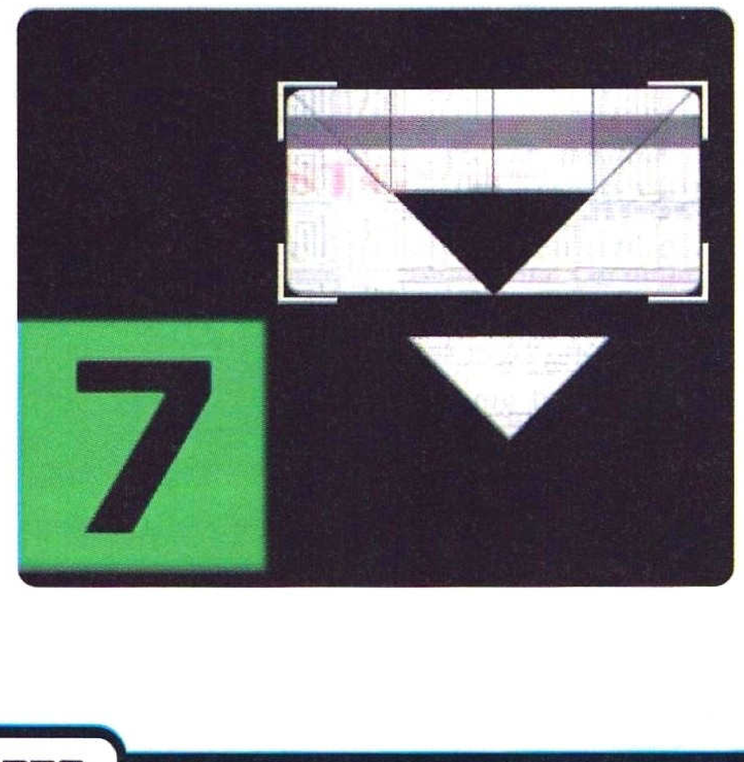
## Negozio di scacchi Rank and File

Un filmato vi porta direttamente alla missione di San Tommaso.

# 5° GIORNO

## Missione di San Tommaso

Osservate l'ascensore, date un'occhiata la bottone che lo aziona, ma non fate nulla prima di aver spostato le scatole alla vostra destra, sul secondo scaffale. Lì troverete una cassetta per gli attrezzi, da cui prendere una tronchesina. In un angolo della stanza, vicino alla scopa di seggina, troverete una pietra che vi servirà tra poco. Salvate la partita e chiamate l'ascensore con tutto il fiato che avete in gola (che umorista, oggi). Arrivato in cima vi troverete faccia a faccia con i cattivi e con una indesiderata sorpresa: Silvia, pesta e lacera, alla loro mercé. Il dialogo che garantisce la salvezza è il seguente: B, A, C, B, C, A, E, B, B. Alla fine verrete tramortiti e vi risveglierete nella camera da letto di Mr. Saint Gideon.




## Camera da letto di J. Saint Gideon

Raccogliete immediatamente lo schema dell'impianto elettrico di sicurezza dal bancone ed esaminatelo. Ai piedi del letto del tizio sta una scatola, che aperta rivelerà sei pezzi degli scacchi. Raccogliete il "barbell" sul pavimento vicino al letto. Se osservate, nella stanza ci sono sei colonne, in cima a ciascuna delle quali sta un pezzo degli scacchi, gli stessi sei che avete trovato voi: il pavimento della stanza è una scacchiera essa stessa: posizionate i pezzi recuperati sulla scacchiera nella stessa posizione di quelli sulle colonne [Figura 8] e si aprirà una porta, che vi permette di entrare nell'ascensore.

## Galleria di Gideon

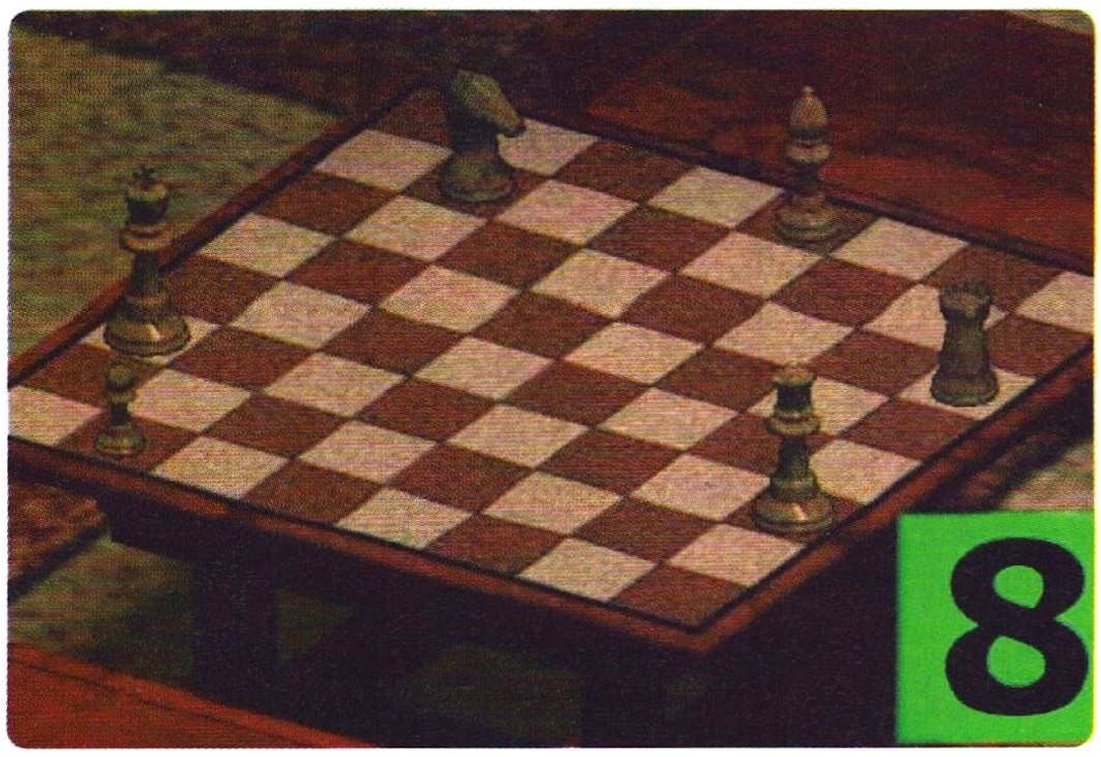
Salvataggio obbligatorio per non rischiare di rimanere elettrizzati. Date un'occhiata ai lampadari della galleria: alla vostra sinistra c'è un interruttore che li abbassa. Strappate da entrambi i corrimano la prima parte di rivestimento, combinateli con il barbell ed otterrete una lunga asta. Adoperatela sui lampadari e vedrete il funambolico Tex alle prese con un'altra prode acrobazia. Arrivati su muri della galleria proseguite fino all'angolo di destra, da cui potete vedere il pannello di sicurezza. Apritelo ed attivatelo. A questo punto inizia la sequenza di elettrificazione delle piastrelle secondo lo schema raccolto in precedenza [Figura 9]. [si può saltare tutta questa noiosa sequenza premendo Alt+F]. Una volta giunti dall'altra parte aprite le porte e vi troverete di fronte un lungo corridoio.

## Corridoio di Gideon

Proseguite a destra e correte lungo il corridoio. Fermatevi e raccogliete il CD che sta sul bancone e proseguite poi sempre diritto fino ad arrivare ad una porta. Apritela ed entrate nello...

## Studio di Gideon

Sul tavolo c'è uno strano salvadanaio a foggia di dinosauro: infilateci dentro una monetina e quello, per tutto ringraziamento, defecherà una chiave. Con il dovuto ribrezzo raccoglietela. Prendete la Bibbia appoggiata sul divano, trovate il gruppo di

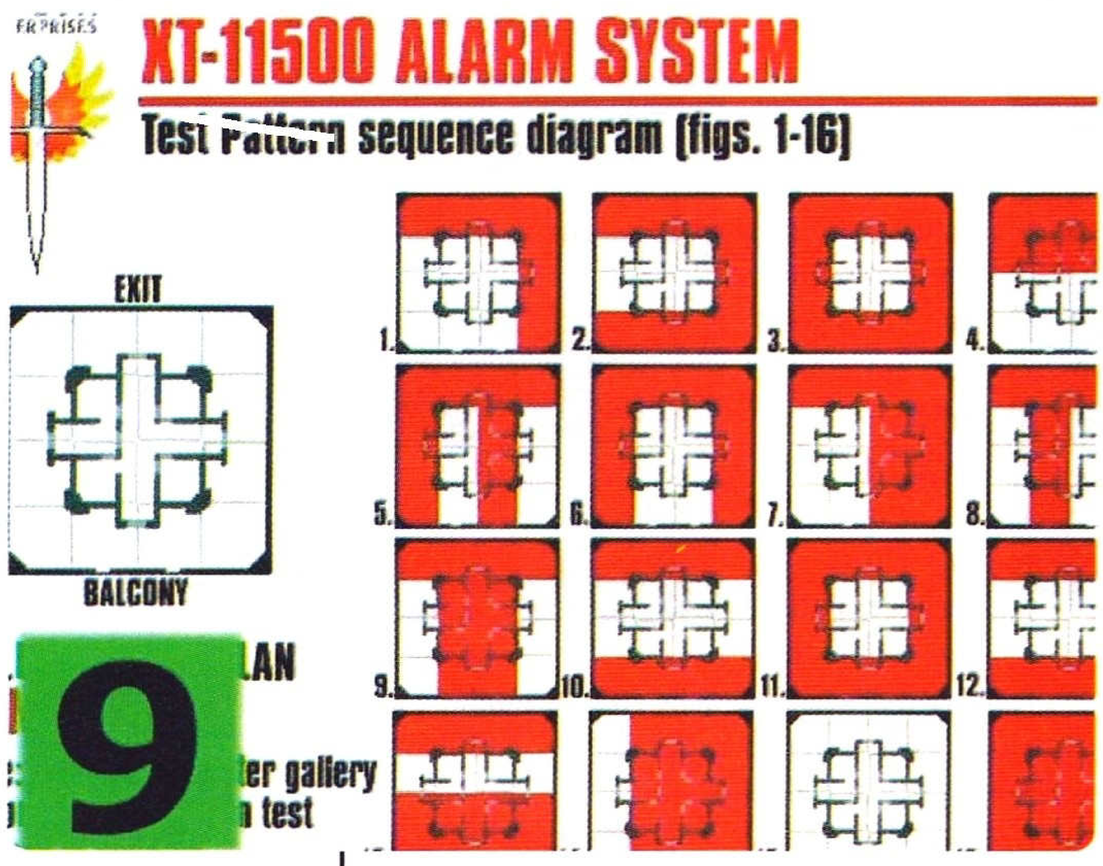



libri fasulli nelle librerie, e recupererete una croce di metallo. Alla parete troverete un mobile lavorato con una grossa spada al centro. Usate quella trovata poc'anzi su di essa [Figura 10] ed otterrete una security card. Tornate nel corridoio.

## Corridoio di Gideon

Andate diritto e svoltate a sinistra appena possibile, seguite oltre il ponte al terzo semaforo e...vabbè. Una volta andati a sinistra incontrerete una porta, che aprirete con la chiave recuparata dal...bleagh...dinosauro.

## Sala giochi di Gideon.




Raccogliete le palle da biliardo sul tavolo: i puristi noteranno che i colori e i numeri delle biglie non sono quelli reali...non sentite vibrare il vostro senso di ragno? In particolare osservate le palle dispari (rossa, verde, nera, arancione, marrone, blu, viola e gialla). Se avete voglia di fare un paio di partite a Mean Streets, potete farlo usando il coin-op originale nella stanza. Che bella cosa! Raccogliete il puzzle sul tavolino in fondo alla stanza e ricomponetelo [Figura 11]: leggerete sul retro i codici delle passcard. Tornate in corridoio.

## Corridoio di Gideon

Seguitelo, e svoltate a sinistra. Arriverete ad un'altra porta. osservatela, poi esaminate il pannello d'accesso. Inserite il banale codice che associa i colori con i numeri indicati dalla palle da biliardo ed entrate.

Stanza dei bottoni di Gideon
Sui monitor vedrete la vecchia Alcatraz, ma voi concentratevi sul computer. Aprite il lettore CD, ed inserite il disco 1. Il secondo disco stava sul case del PC: inserite anche quello. Vicino alla porta da cui siete entrati c'è un pannello, nel quale dovete far passare la passcard per uscire. Ritornati nella galleria, dirigetevi verso l'ascensore. Verrete catturati e vi ritroverete ospiti della Roccia, emuli di Clint Eastwood.

## Celle di Alcatraz

Qui il consiglio d'obbligo è di salvare spesso il gioco, in quanto il rischio di morire è elevato, data la presenza continua dei droidi di sorveglianza nei blocchi A e C. Se li volete evitare potete però premere Alt+D e spariranno come per magilla.
Spostate il letto che sta sul lato sinistro della cella, e muovete i mattoni [Figura 12] nel seguente modo:
I mattoni dal numero 1 al numero 5 vanno tolti.
Si deve spostare il 7 al posto del 2, contro il lato sinistro.
Il 6 va messo al posto del mattone numero 1.
Vanno levati i numeri 8, 9, 10, 11, 12.
I mattoni 5 e 10 (messo in verticale, quest'ultimo) riempiono lo spazio a destra del foro.
I mattoni 1 e 11, entrambi in verticale, formano una parete verticale adiacente alla riga destra del quadrato.
Togliere 6 e 7.
Il 7 e il 6 (in verticale) vanno a tappare i buchi a sinistra del foro.
Il 12 in verticale, adiacente al lato sinistro del quadrato disegnato.
Il 9 chiude in basso.

Aperto un pertugio vi troverete nella cella a fianco. Un robot di guardia passa avanti e indietro dinanzi alle celle. Appena passato guardate la mensola fuori dalla cella: prendete una delle catene del letto; raccogliete uno dei mattoni rimasti dal buco fatto prima, e lanciatelo sulla mensola. Con la catena avvicinate il foglio verso la cella. Raccoglietelo e con la torcia tornate liberi.

## Blocco A

Per evitare i droidi dovete stare nelle celle mentre si avvicinano, oppure ricorrere al comodo ed indolore Alt+D. Raccogliete il filo spinato che sta nella cella da cui siete evasi, usatelo per ottenere la chiave che separa i blocchi A e B, e successivamente usatela per aprirla ed accedere proprio al...

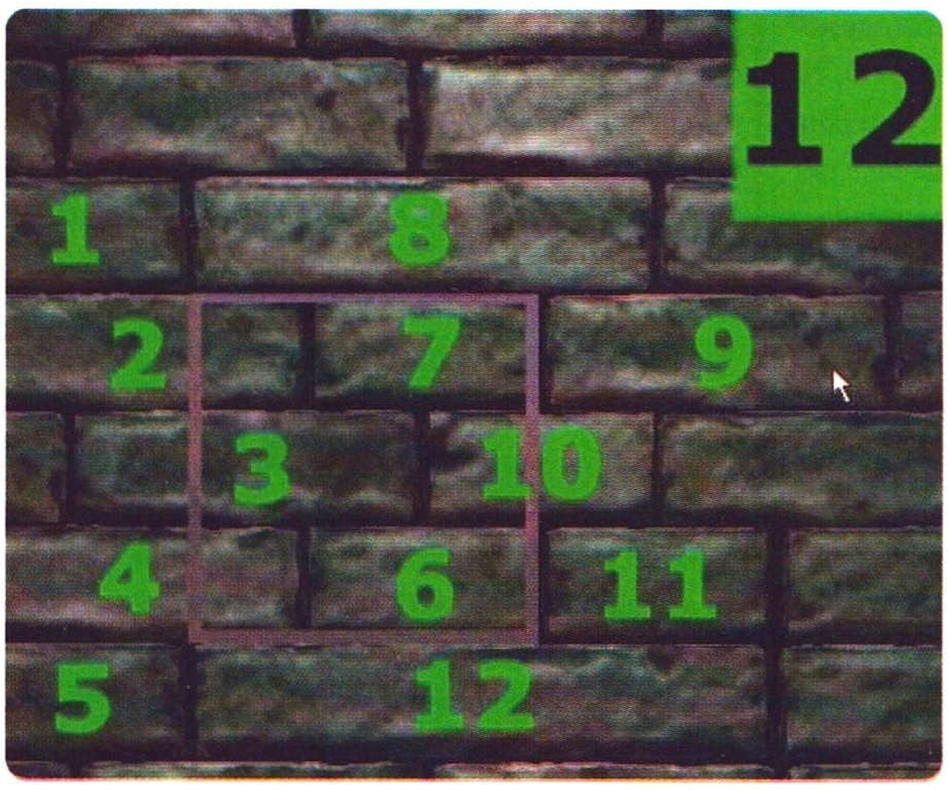
## Blocco B

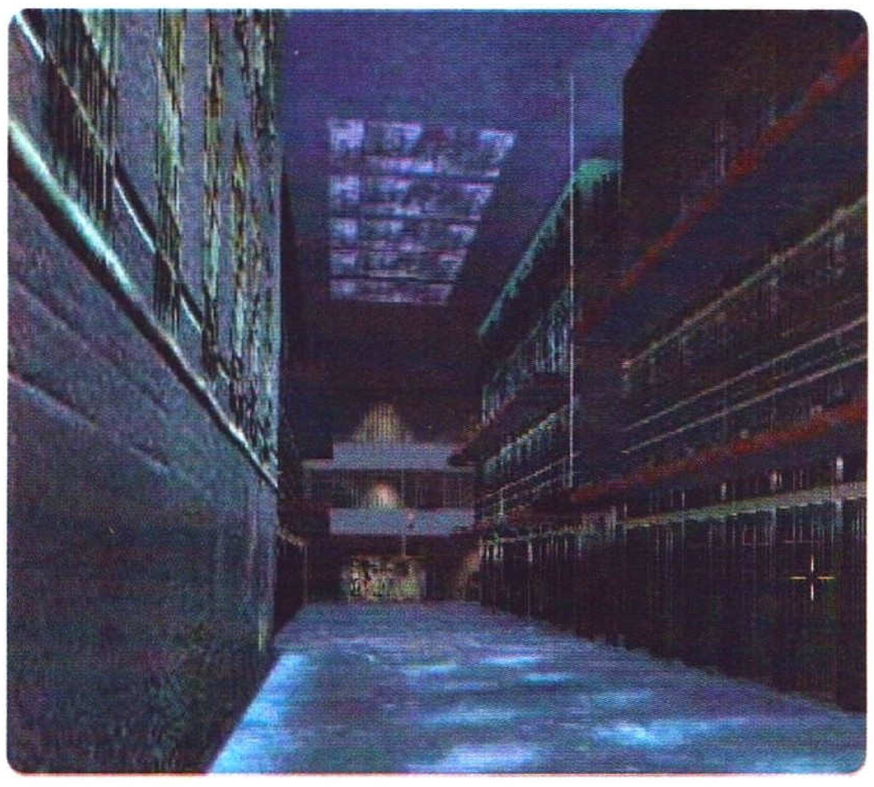
Andate a sinistra ed aprite la porta. Appena dentro dirigetevi a sinistra e spostate la sedia rovesciata: impossessatevi della vezzosa ed elegante maschera antigas. Andate all'altra porta ed aprite-la. Andate a destra ed usate la chiave per aprire la porta. raccogliete la passcard sul pavimento ed

aprite la porta che separa i blocchi B e C.

## Blocco C

Droidi ancora: vedete sopra. Troverete la chiave del blocco D nella terza cella a sinistra (chissà che ci faceva lì...). Vedrete una bombola di gas in fondo al blocco, ma la recupererete più tardi. Andate invece alla porta che separa blocchi C e D



ed usate la chiave appena raccolta per aprirla.

## Blocco D

Aprite il pannello che controlla l'apertura delle porte, e spostate la leva fino al numero 10, in modo da aprire le inferriate di quella cella. Recatevici e raccogliete gli esplosivi dagli scatoloni che li contenevano. Scendete gli scalini ed entrerete negli oscuri sotterranei della Roccia.

## Sotterranei di Alcatraz

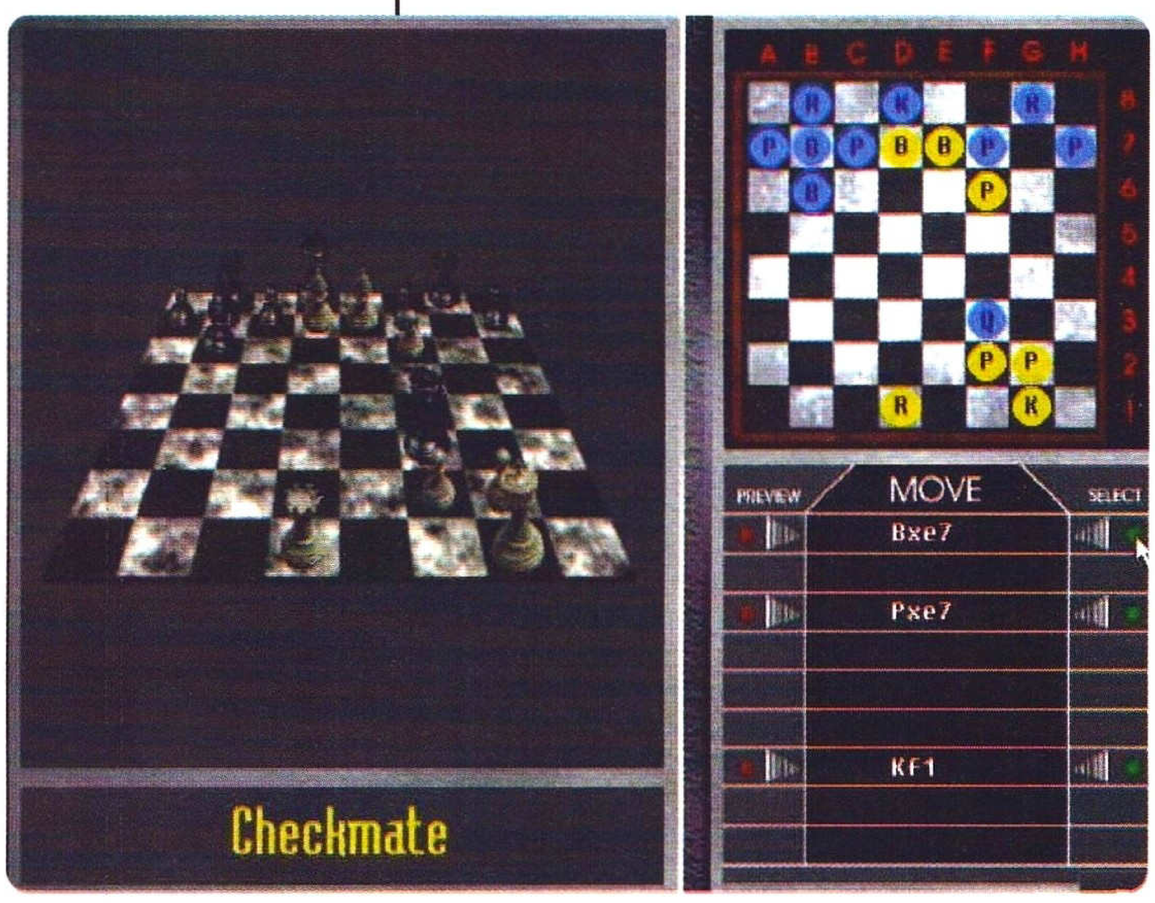
Salvate, che è meglio. Appena entrati prendete a destra, aprite la porta sulla destra e mettetevi in tasca il sacco verde dell'immondizia. Esaminatelo, e ne ricaverete un filtro dell'aria, sporco ed usato. Proseguite lungo il corridoio e girate a sinistra. Oltre la porta troverete un curioso attrezzo atto a rimuovere filtri dai condotti dell'aria: raccoglietelo, non vorrete lasciarlo lì? Tornate indietro e vi troverete di fronte un ventilatore con una scatola sotto di esso. Esaminatelo e un droide di servizio si avvicinerà. Un breve filmato lo mostrerà nell'esercizio delle sue funzioni. Con l'attrezzo appena recuperato rimuovete il filtro, poi proseguite di soppiatto lungo il corrodoio, fino ad intravedere sulla sinistra la guardiola e il relativo agente di sorveglianza all'interno. Osservatela, poi spostate lo scatolone alla vostra destra. Abbassatevi, e nascondetevi dietro le casse. Proseguite supini fino a mettervi di fronte alla seconda catena pendente. Alzatevi di un goccio (quel tanto che basta ma non troppo, o verrete scoperti) e raccogliete il cacciavite che sta sullo scatolone. Ritornate avidi di gloria nel blocco C.

## Blocco C

Evitate il droide e usate il cacciavite per staccare la bombola di gas dal muro. Una volta impossessatovi dell'oggetto detonante tornate nei sotterranei.

## Sotterranei di Alcatraz

Combinate esplosivi con bombola di gas, e fissate il tutto con lo scotch. Otterrete una simpatica bomba che provvederete a montare sul filtro sporco recuperato dall'immondizia. Montatelo sul sistema di ventilazione (dove avete visto armeggiare il droide prima), ed attendete. Come previsto il robottino passa, raccoglie il tutto e tronfio lo mostra alla guardia: "che bello, ho smontato anche questo filtro!" "sì, sei stato molto brav...." BRAAAAAAMMM!

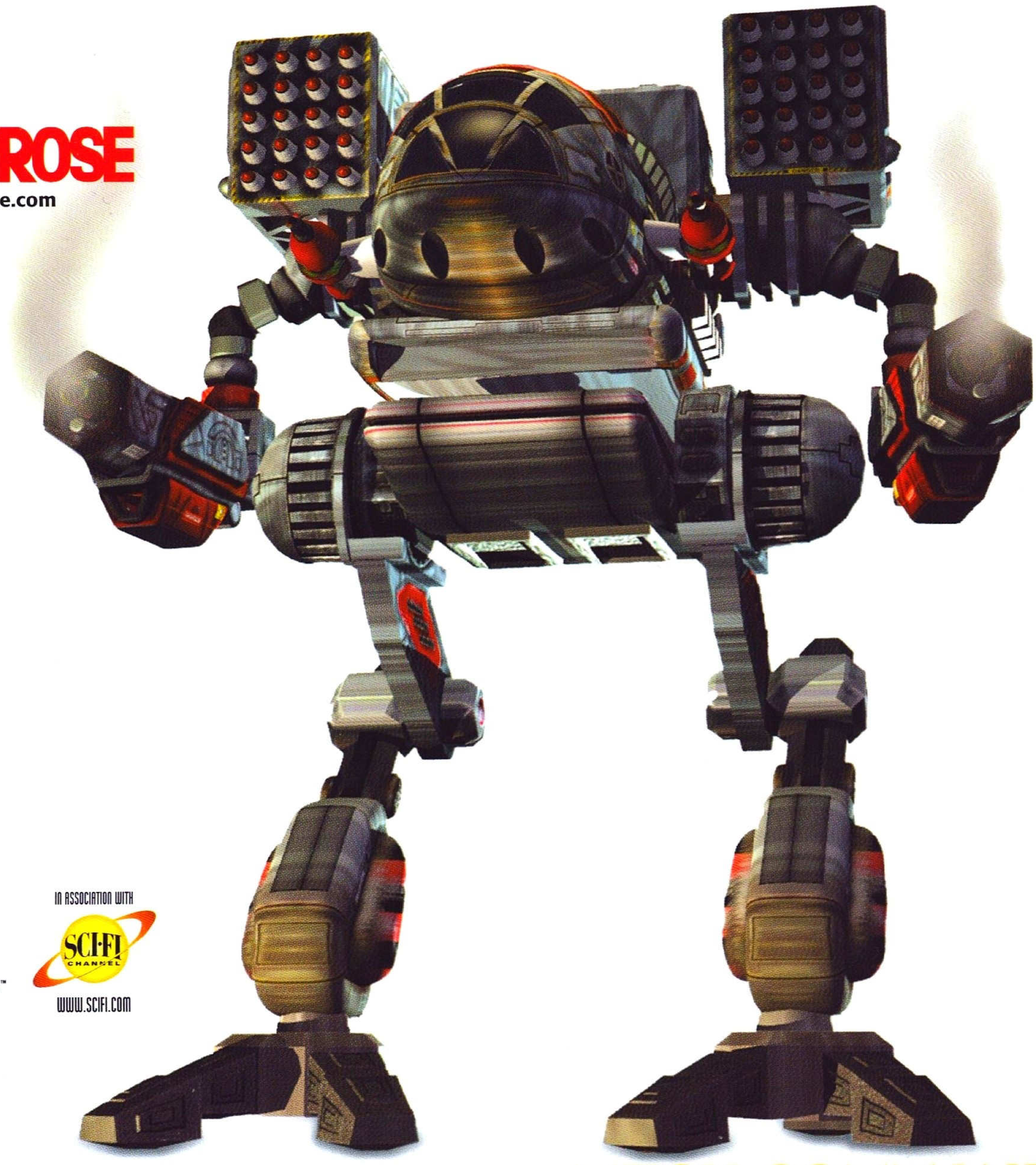



Hanno salutato droide ed ignaro sorvegliante. Entrate nella guardiola e raccogliete la spazzola che si trova sul bancone della guardia. Esaminatela e ne ricaverete capelli (che schifo!). Usate la passcard dell'agente sullo scanner per superare la seconda porta. Inserite i capelli di Gideon nello scanner del DNA e vi ritroverete nella sua vera, immensa sala giochi. Inserite tutte le passcard che avete trovato finora (come? Ve ne manca una? Oops!), con relative password: A - QUEEN; B - DRAW; C - CASTLE; D - GAMBIT; E- BISHOP; F - RESIGN; G - CHECKMATE; H - KNIGHT.
Vi attenderà Mr. Saint Gideon per giocarvi la partita a scacchi della vostra vita. Usate le seguenti mosse in sequenza:
Rd1 Rxe7 Qxd7 Bf5 Bd7 Bxe7.
Finito! Siete contenti? A questo punto la cena con Chelsee è praticamente finita, lei è decisamente innamorata di me, io di lei, ci possiamo finalmente baciare ma...accidenti! Mi hanno ragnato la macchina! Che disgraziati! Per fortuna ci sono persone gentili che ci danno un passaggio fino alla stazione di polizia. Cosa diceva il manuale del P.I.? Regola numero 6: "non accettare passaggi dagli sconosciuti". Che stupidaggine! Cosa mai potrebbe succ....BANG!

DELPI

# Prima di combattere, **fatti un Big Mech!**

MICROPROSE
www.microprose.com



OFFICIAL PRODUCT BATTLETECH UNIVERSE

FASA CORPORATION

FASA INTERACTIVE™
www.mechcommander.com

IN ASSOCIATION WITH SCI-FI CHANNEL
WWW.SCIFI.COM

MECHCOMMANDER™

## MECH COMMANDER

"Mech" fa rima con "Battle Tech", e Battle Tech significa ultra-divertimento da sala giochi, guerre titaniche tra robot e mosse studiate nei minimi particolari. Ma un'avventura come quella di Mech Commander non l'avevi mai vista...

Anche perché sarai tu a personalizzare il tuo robot (hai più di 100.000 caratteristiche a tua disposizione!) e a elaborare numerose e raffinate strategie di combattimento.
Perché aspettare? Entra nell'esoscheletro del tuo Mech e combatti!

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici:
Minimi: Pentium 100, 16 Mb RAM, Win '95.
Raccomandati: Pentium 133, 32 Mb RAM.

Voto 93
The Games Machine
giugno 98

STAR PLAYER · GAMES machine

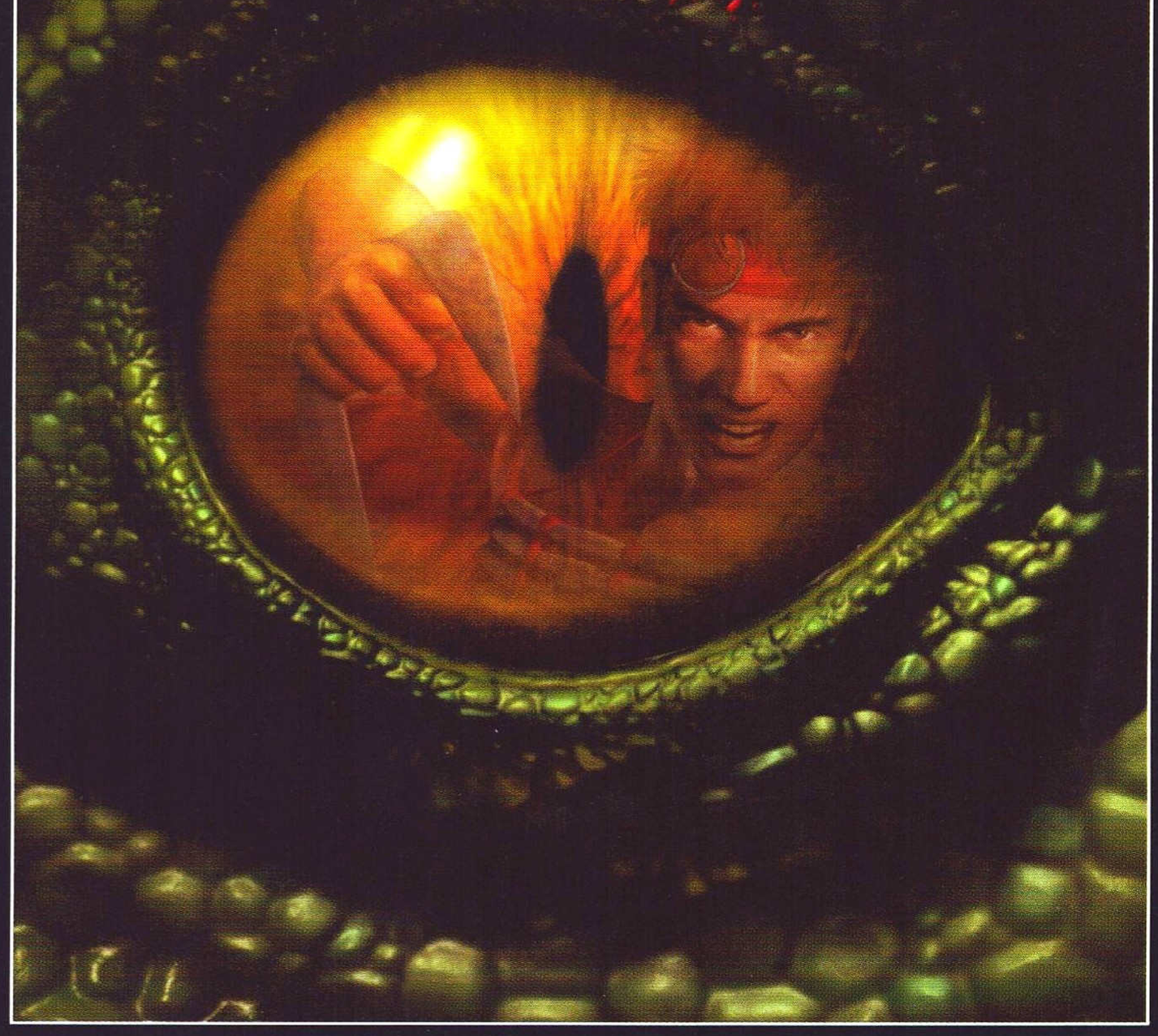
PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

© 1998 FASA Interactive, Inc. Pubblicato da MicroProse. MICROPROSE è un marchio registrato di MicroProse Ltd o delle sue compagnie affiliate. *BattleTech, BattleMech, Mech* e *MechWarrior* sono marchi registrati e *MechCommander* è un marchio di FASA Corporation. Usato sotto licenza. Il logo FASA è un marchio di FASA Interactive, Inc. Tutti gli altri marchi sono di proprietà delle loro rispettive compagnie.

LEADER
Qualità Interattiva.




## REQUISITI DI SISTEMA PER VERSIONE PC

- Pentium 133 MHz
- 16 MB di RAM
- Windows 95
- Lettore CD-ROM 4X
- Scheda acceleratrice 3D compatibile con Direct 3D

PC CD

NINTENDO 64

GAME BOY

MANUALE E SOTTOTITOLI IN ITALIANO

**Nella foga di liberarsi di un'arma dal potenziale distruttivo troppo elevato, Turok, il cacciatore di dinosauri, risveglia involontariamente Primagen, un essere alieno imprigionato all'interno della sua astronave nei profondi meandri della Terra Perduta. Turok deve fermare la forza primordiale di Primagen per impedirgli di scappare dalla sua prigione ed eliminare le barriere tra la Terra e il mondo inferiore.**

- **I nemici sono molto più realistici grazie a particolari come muscoli che si flettono e pelle che si piega.**
- **Un rilevamento delle collisioni così accurato da permettere al giocatore di mirare a specifiche parti del corpo. La fisica degli impatti calcolata in tempo reale fa indietreggiare i nemici in maniera realistica.**
- **Avanzatissimi effetti di luce utilizzano fino a 10 fonti luminose dinamiche per creare atmosfere e superfici ai confini della realtà, come focolari tremolanti e acqua scintillante.**
- **7 enormi livelli all'aria aperta per il gioco in singolo e 12 livelli deathmatch per giocare in multiplayer con 16 partecipanti via internet o rete locale.**
- **Più di 30 diverse creature, ognuna con le proprie forze, debolezze, intelligenza artificiale e 5 mortali nemici di fine livello rendono la strategia un aspetto cruciale di tutto il gioco.**

TUROK 2: SEEDS OF EVIL©1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. TUROK ® & © 1998. GBPC, a subsidiary of Golden Books Family Entertainment. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics Inc. All rights reserved

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it